

Nº 114 Mayo 2014

MEGACONSOLAS

Los mejores juegos en todas las consolas

Mario Kart 8
desafía la gravedad

Las carreras más divertidas llegan a Wii U para gozarlas boca abajo y en HD

Watch Dogs

Aventura y acción para llevar el caos al sistema

Copa Mundial
de la FIFA Brasil 2014

Tiki-taka a ritmo de samba

Tomodachi Life
¡Vive como quieras!

Los Miis más dicharacheros colonizan 3DS

Kirby Triple Deluxe| LEGO El Hobbit | Bound by Flame | Inazuma Eleven |



CONTENIDO EXCLUSIVO
Incluye el Pack DLC Armería en PS3 y PS4
LEGO
EL HOBBIT
7
www.pegi.info
MGM
NEW LINE CINEMA
GAMES
games
LEGO
video games
PS3
LEGO HOBBIT
PS3
También disponible en PS VITA y PS4



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 910 228 032
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo, Penea, Gorrinch

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

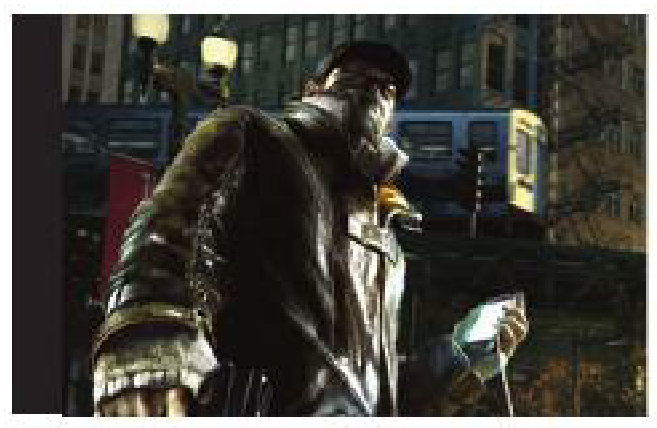
Depósito Legal:
M-43083-2002



Very fast

La primavera ya está aquí y se nota, también en el mundo de los videojuegos. Empieza a subir la temperatura y a lucir el sol y rápidamente se activan campañas ad hoc para la temporada. Al caer está la de Comuniones y, como flores y setas, empiezan a brotar juegos para un público determinado de metro y medio. O quizás habría que decir que brotan como champiñones y plantas carnívoras y sobre el asfalto de uno de los juegos, seguro, más apetitosos para los chavales: «Mario Kart 8». Aunque este título es esperadísimo por todos y arrasará entre pequeños y grandes, porque el carisma de Mario y sus compinches sobre ruedas es una diversión que no se la salta un jugón de pro, independientemente de su edad. Encima en alta calidad y con ese modo ingrávido que promete carreras patas arriba memorables. Pero la fábrica de sueños de Nintendo no para ahí su carro, qué va, para 3DS trae unas cuantas perlas como «Inazuma Eleven Go», «Kirby Triple Deluxe» y el poco conocido aún «Tomadochi Life», que dará bastante que hablar. Otro juego que ofrecerá momentos de gloria a los más jóvenes será el ya publicado «LEGO El Hobbit», uno de esos títulos de largo recorrido en el mercado. ¿Y para los más mayorcitos? Pues hay unos cuantos, pero si decimos «Watch Dogs»... A buen entendedor, pocas palabras bastan.

José María Fillol









Proyecto desarrollado con la colaboración de:





www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en App Store

Sucedió en abril

Un mes cargado de interesantes novedades

Abril se despide dejando un montón de noticias, títulos, anuncios y eventos jugones en El Corte Inglés que nos hacen ver que el sector del videojuego está más vivo que nunca en nuestro país.

Prueba de la buena salud del sector fue el anuncio de la segunda edición de Madrid Games Week, que se celebrará de nuevo en IFEMA entre el 17 y el 19 de octubre. Tras el éxito de la anterior edición, el público volverá a tener acceso a juegos estrenados y otros sin lanzarse aún al mercado de grandes compañías como Nintendo, Namco, Sony o Microsoft. El precio será de nuevo de 9,50 €.
También en abril se estrenó la película Need for Speed protagonizada por Aaron Paul y basada en el videojuego de EA, un regalito para fans.
Precisamente de la mano con Electronic Arts, **El Corte Inglés** quiso marcarse un detalle con sus clientes organizando un evento de celebración del lanzamiento de «Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014». En el centro de Callao (Madrid), el día 16 de abril, fecha de lanzamiento del juego, se realizó un torneo entre dieciséis participantes, obteniendo los finalistas un estupendo lote de juegos de EA.
En cuanto a lanzamientos destacados de juegos, vieron la luz «The Sly Trilogy» para PS Vita y el manganime «Jojo's Bizarre Adventure All Star Battle», el arcade de lucha esperado en PS3. Xbox 360 recibió el potentísimo «Titanfall», que ya arrasaba desde marzo en Xbox One. Ésta por su parte estrenó un juego ideal para Kinect: «Kinect Sports Rivals». Y un anticipo que probamos y recomendamos ya, el nuevo DLC de «The Last of Us, Pack realista», a partir del 13 de mayo.



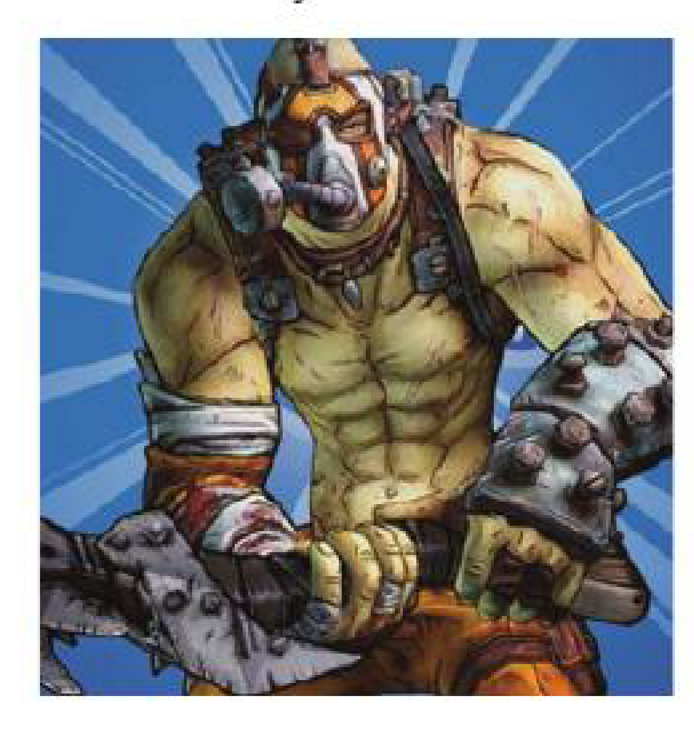
Lanzamientos para PS Vita

La portátil de Sony se revitaliza

La primavera de 2014 será sin duda una gran primavera para PS Vita cuyo catálogo se amplia con un buen puñado de títulos de lo más atractivo, como «Borderlands 2» y «Soul Sacrifice Delta».

La portátil de Sony sigue sumando títulos a su catálogo y en los próximos meses contará con algunos muy demandados por los fans. Es el caso de «Borderlands 2», que llegará este mes de mayo con nuevos personajes principales, más habilidades y cambio en cuanto a entornos y enemigos. El 5 de junio estará a la venta un juego muy diferente, «PlayStation Pets», con el que aprenderemos y disfrutaremos cuidando de las mascotas, alimentándolas, entrenándolas, etc. «Soul Sacrifice Delta» se espera que llegue en los próximos meses, aunque aún no hay fecha para esta secuela. También llegarán a PS Vita los descargables «Freedom Wars» y «Oreshika».





Disfruta de Megaconsolas en digital

También para Android

Tras la versión para iPad

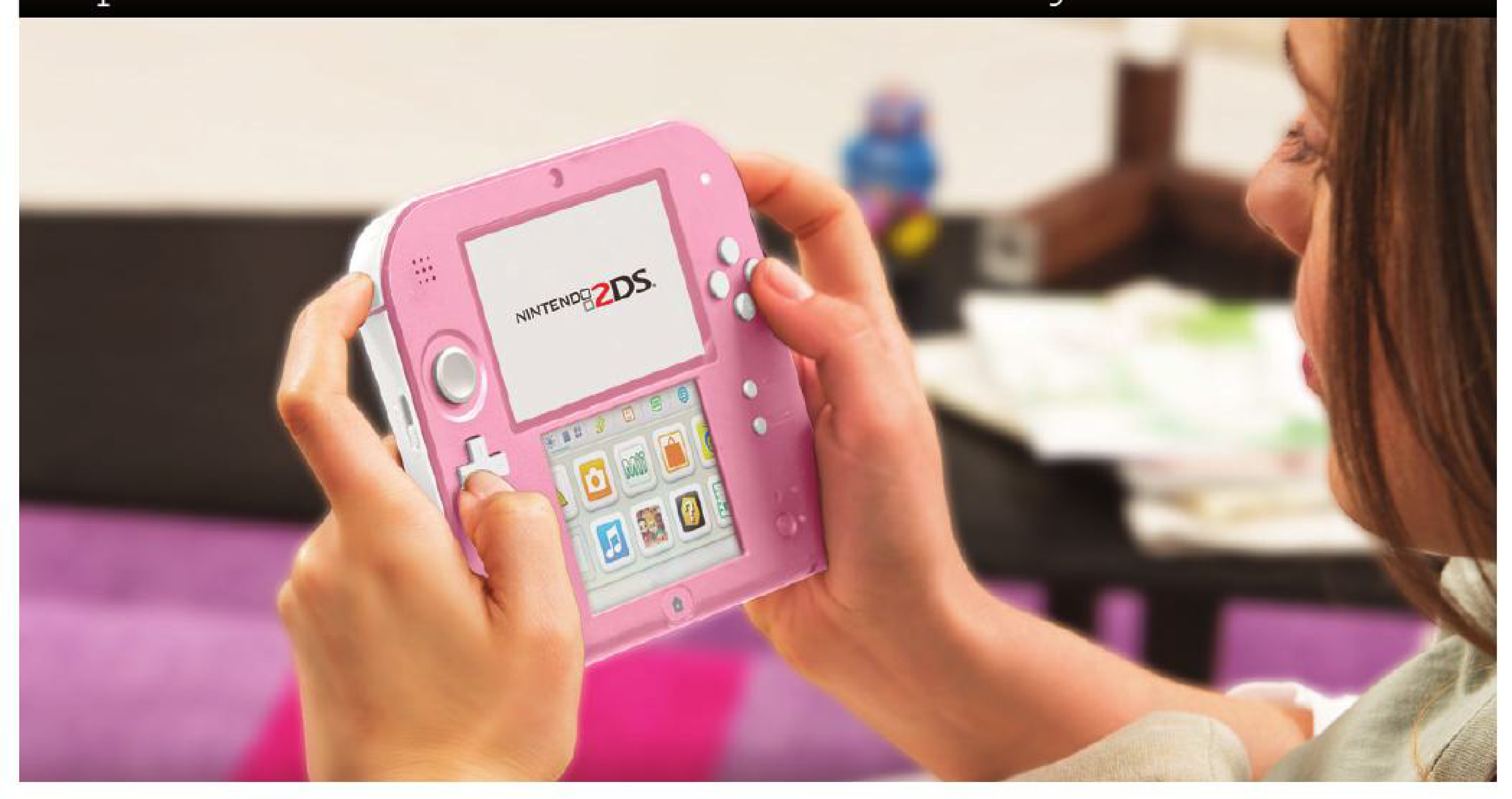
Desde abril los usuarios de Android ya pueden disfrutar en su soporte móvil de Megaconsolas. Al igual que en la versión para iPad, tiene contenidos multimedia y la descarga es gratuita.

La revista Megaconsolas dio un paso importante en junio de 2012 al convertirse también en formato digital. Los usuarios de iPad pudieron a partir de esa fecha disfrutar de toda la información sobre el mundo de los videojuegos ofrecidos en la revista, pero además de contenidos multimedia y de prestaciones adaptadas al nuevo sistema. Ahora les ha llegado también el turno a los usuarios de Android, que podrán descargar su revista favorita desde Google play sin tener que gastar un sólo euro. Además de un repaso de las grandes novedades, de entrevistas y reportajes especiales, el lector-usuario podrá encontrar los trailer de los mejores juegos, tener una galería de imágenes más amplia y dinámica y enlaces de interés y de compra de los juegos. ¿A qué esperas para descargártela?



Nintendo 2DS ¡Para ellas!

La portátil se "viste" de rosa desde el 2 de mayo



Nintendo también es para las chicas. Una prueba más es el lanzamiento de Nintendo 2DS Rosa+Blanco, que hará las delicias de las jugonas con sus amplias prestaciones y gran ergonomía. Todo un detalle especial para ellas.

La nueva configuración de la consola portátil en 2D de Nintendo llega al mercado el 2 de mayo y especialmente para las chicas, con un diseño divertido, colorido y muy "Kirby". Así el llamativo rosa mate que caracteriza la consola se complementa con una banda blanca por la parte trasera y delantera, dando lugar a una combinación de colores que recuerda mucho al simpático personaje. Además esta Nintendo 2DS en rosa sale al mercado con una nueva funda plateada que sirve también para la versión original de la consola, a la venta por separado el próximo 16 de mayo. Con las mismas características que la consola original, Nintendo 2DS rosa es la consola portátil de nueva generación más asequible gracias a las pantallas en 2D y a la supresión de la bisagra de cierre. Con ella además podrás disfrutar de todo el catálogo exclusivo de juegos de Nintendo 3DS y Nintendo DS, incluyendo el próximo lanzamiento el 16 de mayo de «Kirby Triple Deluxe», manteniéndose inalterable la experiencia de juego.



En Nintendo 2DS puedes jugar a los aclamados «Animal Crossing New Leaf», «Mario Party Island Tour», «Profesor Layton vs. Phoenix Wright» y a una larga lista de títulos que conforman el catálogo de Nintendo 3DS y Nintendo DS.



Virtudes de Nintendo 2DS



Nintendo 2DS salió al mercado en 2013 como una consola más asequible de precio y con prestaciones similares a Nintendo 3DS.

Como 3DS, Nintendo 2DS ofrece modo de juego intuitivo y conexión inalámbrica para acceder al modo multijugador local y online.

Puedes disfrutar en 2D de un amplio catálogo de juegos, manteniendo la misma experiencia de juego que con nintendo 3DS.

Comparte con 3DS funciones como SpotPass y Street Pass para intercambiar datos con otras personas que se cruzan por la calle.

Carece de bisagra, es cómoda de coger y tiene tarjeta de memoria SD de 4GB, igual que Nintendo 3DS XL y el doble que 3DS.

Watch Dogs



Ubisoft | Aventura, acción
Mayo | 18+
www.watchdogs.ubi.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Ediciones especiales

Que «Watch Dogs» es un título especial se nota desde el momento que ves la cantidad de ediciones especiales que se pondrán a la venta. Desde la descarga digital a la lujosa Dedsec, podemos conseguir el juego "pelao" o un sinfín de contenidos descargables, libros de arte, figuras y misiones secundarias. Todo depende del dinero que te quieras gastar. No obstante, lo importante es llegar a realizar la inmersión en el ambiente de este juego, en el que cuentas con infinidad de artilugios tecnológicos para sembrar el caos en un sistema totalitario.

Modo online redefinido

Además de los modos de juego, Ubisoft Montreal se luce con dos sistemas muy innovadores. En el primero, mientras jugamos a la historia un segundo jugador puede meterse en nuestro mundo e intentar hackear nuestra información. Por supuesto nos saltará un aviso de que tenemos un pirata rondando, en cuyo caso nos tocará localizar al otro tipo y neutralizarlo, sabiendo que tiene las mismas habilidades que nosotros. El segundo caso es el del cooperativo asimétrico: mientras un usuario avanza por la ciudad desde su consola, otro jugador puede acceder desde su tablet a un mapa y proporcionarle apoyo en tiempo real.



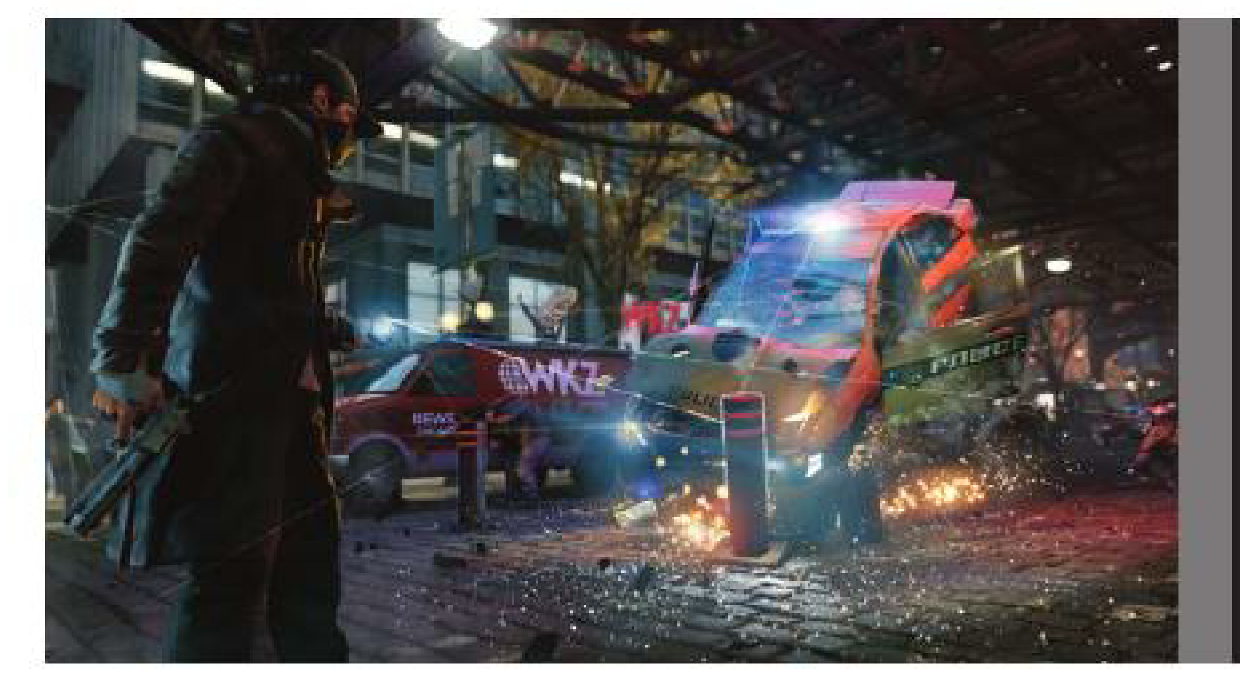
Tras su anuncio hace dos años, por fin Ubisoft nos trae uno de los juegos más esperados. Y como se suele decir, la espera ha merecido la pena.

Los videojuegos de Ubisoft rara vez entran a competir dentro del mismo género con títulos de otras empresas. Las luchas tipo Battlefield – Call of Duty, o PES – FIFA son ajenas a productos más o menos alternativos, como parece apuntar su última creación: «Watch Dogs». En realidad, se podría decir que Ubi se hace la competencia a sí misma, mezclando conceptos de sus franquicias «Splinter Cell» y «Assassin's Creed». Pero empecemos por el principio… Estamos en Chicago, una ciudad controlada por el potente sistema operativo CtOS que maneja desde semáforos hasta cámaras de vigilancia. El problema es que también se ocupa de "optimizar" los destinos de sus habitantes, por lo que tiene acceso ilimitado a sus vidas privadas con la dudosa intención de protegerles. Aidan Gillen no está de acuerdo con esta manera de hacer las cosas, por lo que decide coger su Smartphone, sus habilidades informáticas y su arsenal privado para cortar los hilos que manejan a la población, y ya de paso comenzar el consabido camino de la venganza. Con ciertos matices, eso sí.

Pese a que el juego es un mundo abierto con muchos modos online, el argumento en solitario es uno de los más entretenidos que se ha visto. Todo comienza cuando secuestramos a un hombre que tiene detalles sobre la muerte de nuestra familia, y una vez acabamos el interrogatorio se desata el caos. Policías empiezan a salir de todos lados, y tenemos que utilizar por primera vez nuestras habilidades de hackeo, salto, sigilo y acción para escapar del acoso de las autoridades. Todo tiene un sabor cinematográfico magnífico, al estilo de los mejores momentos de «Max Payne», con cerca de 40 horas de aventura por delante. Una vez reconocido que «Watch Dogs» bebe de otros juegos como tiene personalidad propia, también nos quedaremos sorprendidos con los gráficos y el ambiente de la ciudad. El estudio de Montreal ha hecho un excelente trabajo de dotar de densidad a la población, ya que gracias a la realidad aumentada podemos cotillear en las vidas de los ciudadanos e intuir cómo reaccionarán a determinadas situaciones. Conducir también es una maravilla, y se nota la ayuda que prestaron los creadores de «Driver: San Francisco» a la hora de programar las reacciones de los vehículos.

Historia con intenso sabor cinematográfico en la que seguiremos con gran interés las motivaciones antisistema del protagonista

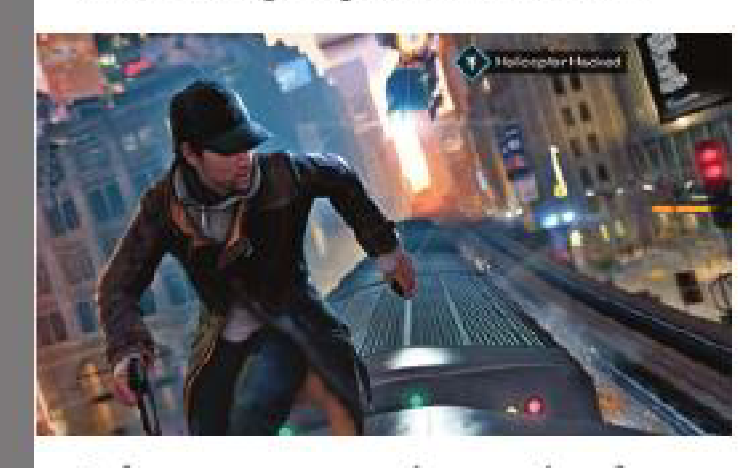
Te podríamos decir que «Watch Dogs» es un título como «GTA V» o «inFamous Second Son», pero lo cierto es que dentro de los "sandbox", se trata de un juego único. Y eso es algo excelente.



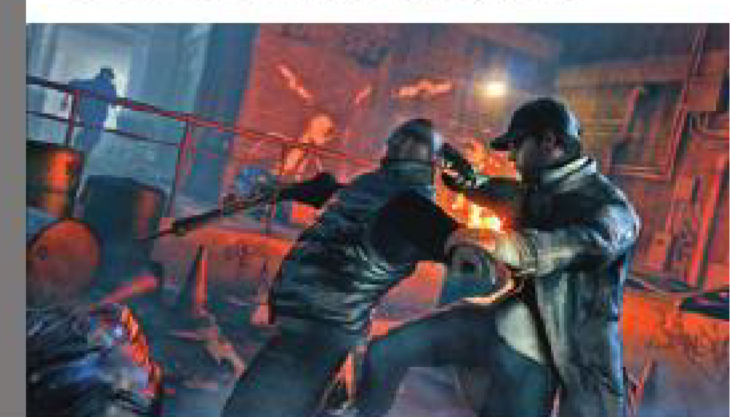
Todo, absolutamente todo el mobiliario urbano es susceptible de ser utilizado en nuestro favor. ¿Que nos persiguen los malos a toda velocidad en sus coches? Un par de pulsaciones rápidas en el Smartphone y levantamos las barreras que nos despejan la retaguardia. Las reacciones de los vehículos son impactantes y siempre muy realistas, creadas bajo el buen hacer del estudio Reflections, responsable de la serie «Driver».

Guía de juego

«Watch Dogs» está diseñado para que puedas enfrentarte una y otra vez a las mismas situaciones con diferentes estrategias, parecido a lo que sucedía en «Splinter Cell Blacklist». Por un lado tienes la opción de usar tu paciencia y habilidad informática para acercarte como un ninja armado con un móvil y una especie de Facebook, y por otro siempre puedes imitar a



Schwarzenegger impartiendo justicia a tiro limpio. Bajo nuestro punto de vista, no hay nada más divertido que tirar de las aplicaciones de tu móvil para provocar apagones, trucar los semáforos o desbordar las tuberías de la ciudad. Hay que resaltar que existe una aplicación real para tu tablet (Android o Apple) que consiste casi en un título independiente. Su descarga es gratis incluso si no tienes el juego, y la mecánica es algo así como el modo multijugador que probamos en «Zombi U». Es decir, una especie de administrador que ayuda a otros usuarios. Un más a más para prolongar el buen sabor que nos proporciona este juegazo.





LEGO El Hobbit



Warner | Aventura, acción | Abril | 7+
www.wbie.com

Gráficos | Jugabilidad | Sonido/FX | Originalidad

Cooperativo de altos vuelos

Una de las claves del juego es su vertiente multijugador cooperativo. Podremos superar toda la campaña junto a un colega siempre y cuando juguemos en la misma consola, ya que el modo online no existe. Podemos escoger entre decenas de personajes como los 13 enanos, Bilbo, Gandalf, Frodo etc...Todos y cada uno de ellos tienen una habilidad diferente, y se hace necesario ir alternándolos para avanzar en cada fase, algo sumamente sencillo que haremos sólo con tocar un botón. La unión hace la fuerza y mejor viajar bien acompañado.

Personajes jugables

Al avanzar en el juego vamos desbloqueando personajes. Entre los jugables tendremos a Gandalf, Bilbo y los 13 enanos, cada uno con sus propias características. Así podremos usar el báculo mágico de Gandalf para causar una potente onda expansiva o hacer alcanzar varios objetivos marcados con las flechas de un enano. Destaca la acción especial que une las fuerzas de dos personajes para un ataque conjunto. No obstante, la colaboración entre los distintos protas resulta básico para ciertas situaciones. Los enanos, por ejemplo, pueden formar escaleras subiéndose uno encima de los otros para alcanzar objetos de otra manera inaccesibles.



Aventura y acción por la Tierra Media de la mano de TT Games, que adapta la historia a la súper franquicia LEGO con su habitual pericia.

Los videojuegos de LEGO ya nos tienen acostumbrados a ofrecernos diversión siguiendo las aventuras de conocidísimos personajes del cómic y de la gran pantalla. Como en su día fue el Señor de los Anillos, ahora le ha tocado el turno a El Hobbit, la otra gran historia surgida de la imaginación de Tolkien y recreada por Peter Jackson hasta el momento en dos películas (Un viaje inesperado y La desolación de Smaug) que son las que realmente nos ponen tras la pista de este juego producido por TT Games, con la calidad y el sello de buen humor que le son característicos.

El argumento es conocido. Los enanos del reino de Erebor tienen que recuperar su tierra, pero para ello necesitan la ayuda del mago Gandalf y del valiente hobbit Bilbo Bolsón. Todos los esfuerzos serán pocos para luchar contra el dragón Smaug que les espera al final de su largo viaje por la Tierra Media, distribuido en el juego a lo largo de 16 niveles. Cómo no, para avanzar por cada uno de ellos tendremos que poseer el espíritu LEGO, a la sazón recolectar y destrozar parte de los escenarios para luego crear con piezas todo tipo de objetos útiles (desde escalera y pasarelas hasta mejoras de nuestras armas) que nos permitan cumplir los objetivos. La dinámica de juego está marcada por una aventura de acción donde nos vemos las caras con trolls, trasgos y otras criaturas. Muy entretenidos son los enfrentamientos contra decenas de adversarios y por supuesto contra los jefes finales, momentos en los que los jugadores podrán usar ciertas habilidades y ataques especiales bajo un sistema de combate eficaz y sencillo. También el espíritu plataformero de correr, saltar y balanceo nos acompaña continuamente, y tampoco faltan los habituales puzles para resolver.

> Visualmente es un derroche de creatividad y buen hacer, con escenarios perfectamente recreados y personajes muy expresivos

La suerte que tiene el jugador es que se encuentra con un mundo abierto y amplio para ser explorado, con pasadizos secretos, cuevas y escenarios variopintos; por otro lado detallados al máximo con una pátina gráfica excepcional y contemplados desde una perspectiva de cámara muy cinematográfica. En general la ambientación es perfecta, perfumada con la BSO de la película y en todo momento vivimos a flor de piel la historia como si fuéramos uno de los enanos o el mismo hobbit, cada uno de ellos con sus propias características. Y sin que nunca falte el humor en este periplo de imaginación y creatividad.

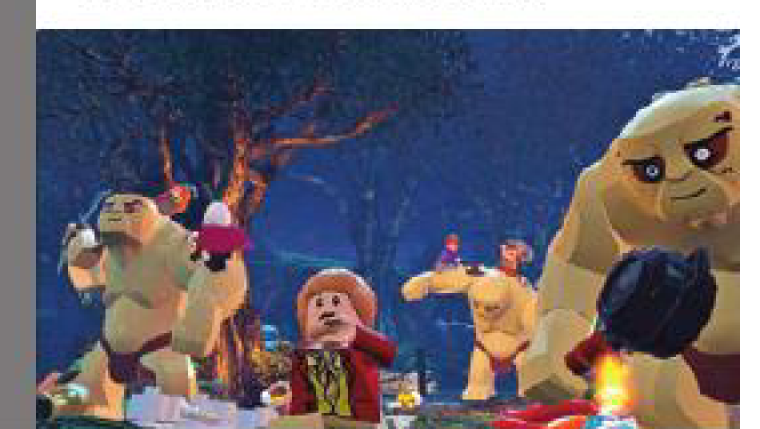
Las grandes bazas del título se cuentan casi por decenas. El carácter sandbox que ofrece una enorme libertad a la hora de explorar espacios, la perfecta integración de las plataformas en la acción y la historia y los emocionantes enfrentamientos que protagonizan los carismáticos personajes son claves. Y nada como echarte un buen combate a cara de perro con los llamativos jefes finales que campan a sus anchas por la Tierra Media.

Guía de juego

Ya desde el prólogo del juego (todo un caramelo en el que se describe con pelos y señales como el reino de Erebor se va al garete) nos damos cuenta de que hay que estar bien preparados para la aventura. De ahí que la exploración inicial por la Comarca nos vendrá de perilla para ir pertrechándonos de ítems de todo tipo, desde oro y gemas a madera, cuerda o Mithril, con el que podremos crear armas



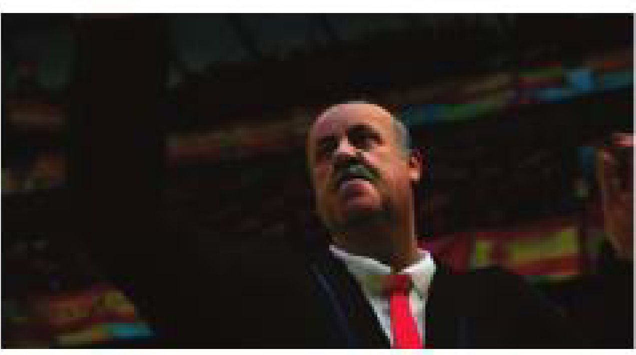
especiales. El acopio de estos útiles engordarán nuestro botín LEGO para llegar el momento poder realizar nuestras construcciones LEGO, algunas de ellas ejecutadas con la guía de un plano como ya ocurría en «La LEGO Película». Otras veces deberemos transar con otros ciudadanos para conseguir las codiciadas piezas. Así que todo lo que sea llenar la buchaca bienvenido sea. Y a la hora de lograr ciertos retos habrá que arrimar el hombro haciendo que dos personajes se unan para ciertas acciones, como levantar una escalera. Por otro lado, el hilo argumental nos llevará por la Tierra Media a partirnos la cara con todo tipo de criaturas y a realizar misiones alternativas a la historia.



Copa Mundial de la FIFA Brasil 2014

¡Samba! Verano futbolero y desde ya estamos calentando con el FIFA especial de este mundial. EA lo vuelve a hacer, toda la emoción del campeonato en tu consola.

El mayor evento deportivo del año está a la vuelta de la esquina, cómo no, de la mano de EA, el jefe absoluto de las licencias futboleras. Nada menos que 203 selecciones, 12 estadios oficiales y 9 más que se han creado para la ocasión, 19 entrenadores nacionales, con opciones para entrenar y aprender, todas las grandes estrellas del balón y un puñado largo de modos de juego (a destacar el propio Mundial offline y online) forman parte de unas credenciales imbatibles para que el juego de EA nos apetezca tenerlo, incluso si ya contamos con «FIFA 14». Si bien no es tan purista como éste, gozaremos con sabrosas novedades (algunas anticipan el futuro «FIFA 15»), con una jugabilidad extraordinaria gracias a los



> Esta vez se presenta como título independiente, a diferencia del DLC del campeonato europeo de 2012

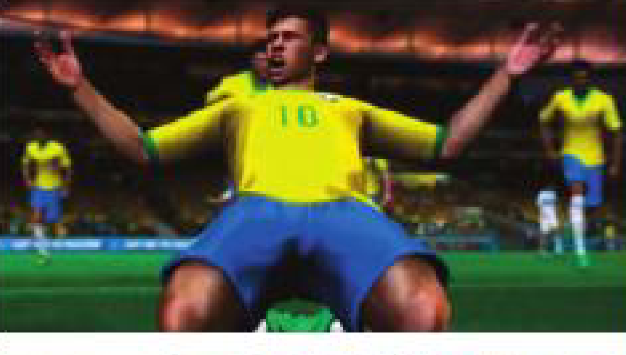
fluidos movimientos y nuevos regates de los jugadores y a una física del balón estimable, y con un control sencillo y asequible, pero que si se quiere se puede incrementar su nivel de realismo. Sobre el terreno de juego agradeceremos un chut 'dirigido' y pases precisos en favor del espectáculo, el mismo que también se vive en la grada con mucho colorido y cánticos, hasta en la calle celebrando los goles a través de una pantalla gigante. Una innovación de aplauso es que por fin podremos rectificar nuestra estirada cuando nos lancen un penalti. Otra gracia concedida es la de poder mejorar atributos y el rendimiento de nuestros jugadores al completar minijuegos de habilidad como si fuera entrenamientos previos al encuentro. En definitiva la mejor entrega hecha para un juego basado en un torneo bajo el paraguas «FIFA»



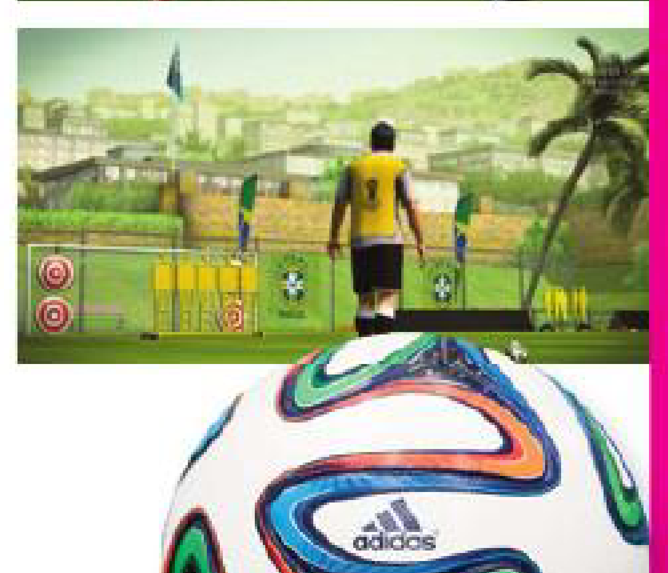
Las equipaciones y los jugadores han sido trabajados al detalle y nos encontramos con auténticas réplicas de las estrellas del planeta fútbol; citadas continuamente en los jugosos comentarios de Manolo Lama y Paco González.

EA Sports | Deporte
Abril | 3+
http://www.easports.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6







Mejoras de juego

Se ha modificado también y de manera muy acertada el juego aéreo, con saques de puerta y de banda muy interesantes y naturales, al igual que los jugadores situados en la defensa, que



serán mucho menos estáticos, forcejearán más y tendrán mayor facilidad para moverse por todo el campo cuando sea necesario. Las faltas y en general las jugadas a balón parado también han sido muy trabajadas y son sencillas de ejecutar a la vez que ofrecen una gran cantidad de posibilidades, como elegir rematar un corner al primer palo o, por el contrario, al palo largo.





Bound by Flame

Badland Games | RPG | Mayo | 16+
www.boundbyflame.com

Gráficos | 5/6
Jugabilidad | 5/6
Sonido/FX | 5/6
Originalidad | 4/6

Alta fantasía de salón

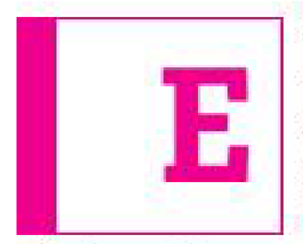
Otro de los elementos más trabajados y fascinantes del juego es la imaginería aplicada a sus escenarios, que forman un retablo medieval asombroso donde encontraremos todos los iconos que han hecho grande al género: fantásticos territorios naturales y salvajes, grutas siniestras tapizadas con calaveras, pueblos con todo lujo de detalles... Todo ello, con un sabor a cómic fantástico en la línea de "1984" plagado de referencias y tics que harán las delicias de los jugones gourmets.

Bestiario indómito

Una de las características esenciales del juego es su impresionante bestiario disponible, compendio de todo tipo de criaturas malignas imaginables, desde exánimes a no-muertos, pasando por monstruos de hielo, bestias gigantescas de asedio y múltiples demonios en el jardín. Todos ellos, algunos de hechuras titánicas, nos proporcionarán batallas intensas en las que tendremos que aplicar nuestra armería disponible al máximo, así como nuestro ingenio para buscar sus puntos débiles y rutinas, que varían de una criatura a otra.



Una fantasía medieval repleta de emociones fuertes, enemigos escalofriantes y toda la iconografía de un género en continua renovación.



El subgénero de fantasía heroica, con abundancia de demonios, brujerías y mazmorras hechizadas, no pasa de moda. Simplemente, su inmortal energía se va transformando y adaptándose a los nuevos tiempos. Una de las criaturas que irrumpe con más fuerza en el panorama es «Bound by Flame», un RPG como mandan los cánones distribuido por Badland Games y salido del caldero mágico de Focus Home Interactive y Spider Studios, que han puesto toda la carne en el asador para llegar a las 30 horas de acción rolera con mucho pedigrí .

El juego, heredero directo de las mejores mentes medievalistas de su generación, nos mete en la piel de un mercenario poseído por un demonio en llamas. En semejante circunstancia, tendremos que escoger entre el poder demoníaco que habita en nuestro interior o nuestra propia condición humana marginal. Si elegimos la última debemos luchar contra la maligna influencia del demonio y desarrollar nuestras verdaderas habilidades heroicas. A medida que los peligros y enemigos se intensifiquen, seremos tentados para ceder un poco más de nuestra alma y ganar más poder, mientras que el demonio terreno y nuestra transformación física nos dejará en ocasiones con la boca abierta.

> A lo largo de escenarios inspirados, guiaremos a nuestro poseído héroe en su pugna entre el bien y el mal, espada en ristre

Aparte de la historia principal, el juego ofrece bastantes misiones secundarias, en la tradición del rol conversacional, y que nos obligarán a emplear no solo la fuerza, sino también la materia gris. Eso sí, hay que tener en cuenta que el demonio siempre estará presente para marcar el territorio de las experiencias, escenarios y desafíos a elegir. Si optamos por desarrollar nuestro lado humano nos esperan unas batallas espectaculares, centradas en el cuerpo a cuerpo y que también nos permitirán desarrollar a nuestro personaje en función de la clase elegida y el árbol de habilidad que decidamos recorrer.

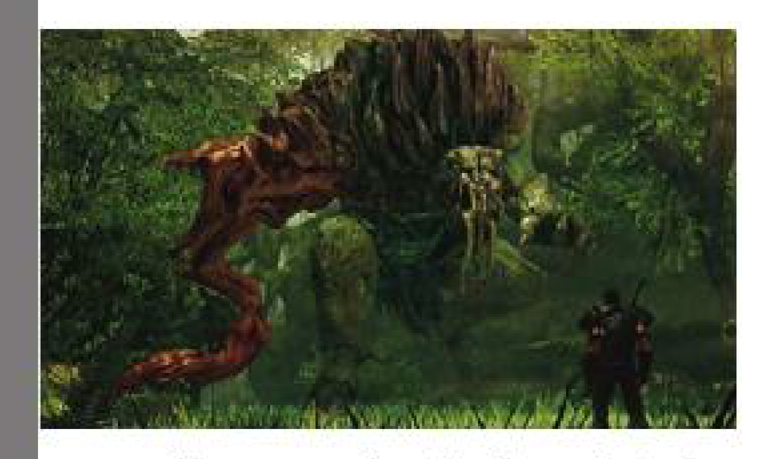
Porque el sistema de creación de personajes y edición de habilidades es uno de los puntos fuertes del juego. Unos gráficos sólidos y en ocasiones brillantes, una especial atención a la música y los efectos sonoros para acompañar el desarrollo de la historia y darle un plus de sentimieto, unos personajes con una riqueza psicológica poco habitual en este tipo de títulos (aparte del componente gótico y sexy de algunas heroínas) y un trasfondo que recuerda inevitablemente a series como "Juego de tronos" hacen de este título toda un muestrario de emociones fuertes y guiños cómplices para los fans del subgénero. Vamos, que nos puede resolver un fin de semana tontaina.



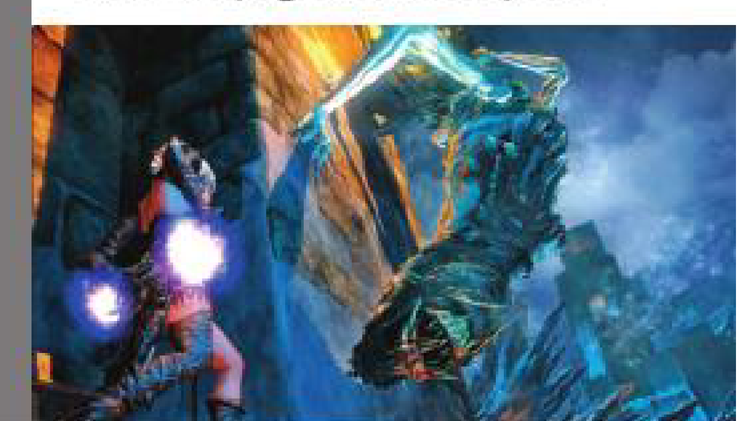
La combinación entre la belleza de algunos personajes femeninos y el terror, casi de novela de Clive Barker, de algunos seres infernales es uno de los aciertos más evidentes del juego. Aparte, claro está, de unos escenarios naturales espléndidamente dispuestos que sirven para explotar las posibilidades argumentales de su historia, aupando a nuestro protagonista a acarrear con dignidad su dilema hombre-demonio, que no es moco de pavo.

Guía de juego

Desde los añorados tiempos de «Rastan», la fantasía medieval y tententiesa no se ha caracterizado por su complejidad, sino por su complicidad con el jugador, ávido de emociones fuertes. Aquí, la línea maestra se respeta, aunque el gen ARPG dicta nuestro comportamiento, ya que a lo largo de la aventura nos iremos encontrando con diferentes personajes que se unirán a nosotros, pudiendo forjar



con ellos una relación de amistad, enemistad o hasta romance que nos ayudarán a ir puliendo nuestro destino. Uno de los elementos más destacables de juego es su sistema de artesanías, que nos permite crear objetos especiales para potenciar nuestras habilidades. El procedimiento es algo siniestro (rebuscar los cadáveres de nuestros enemigos para dar con cofres escondidos), pero los tesoros (desde metales a huesos, pieles, gemas o sangre) nos serán de gran ayuda para crear armas, trampas, munición, armaduras o pociones. A medida que vayamos afinando, también podremos potenciar nuestro sistema de maestrías, adquiriendo diferentes talentos para sacarle el máximo jugo a cada objeto.

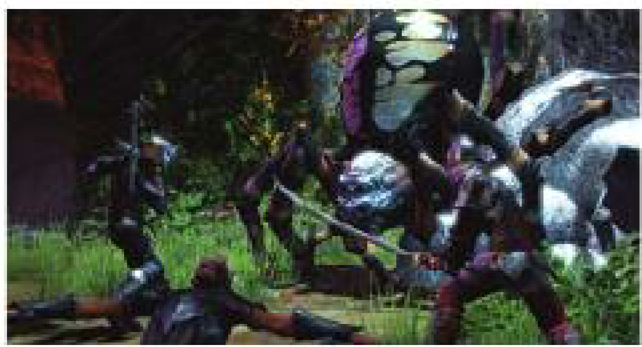


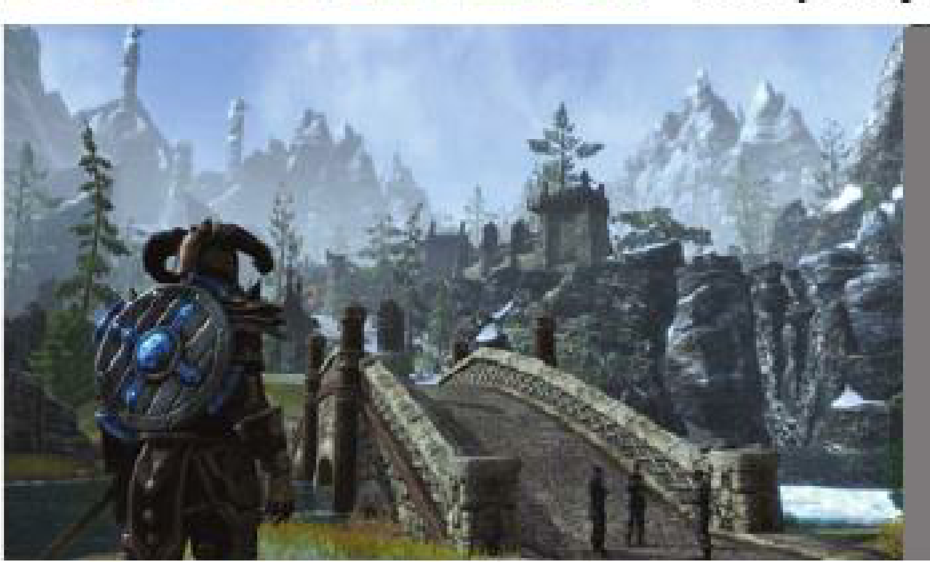
The Elder Scrolls Online

Los tambores de guerra comienzan a sonar con intensidad en los mundos de Elder Scrolls, en esta ocasión con una sintonía únicamente online.

Tras «Oblivion» y sobre todo el gran «Skyrim», la gente de Zenimax se había ganado el cielo a ojos de los millones de seguidores de la serie «The Elder Scrolls». Con sendas experiencias para un solo jugador, a los títulos aclamados por su historia y despliegue tecnológico sólo les quedaba dar el salto al online, cosa que han hecho añadiendo una sencilla coletilla al nombre sagrado de los juegos de rol.
The Elder Scrolls Online lucha desde su primera pantalla en mantener su herencia con el hecho de cambiar su planteamiento. Eso de pagar una suscripción puede echar para atrás a más de un fan, por lo que el ambiente se ha cuidado para que resulte familiar a sus fieles. Tras crear un personaje a la carta, debemos afiliarnos a una de las tres facciones que dominan el mapa por el que movernos. La historia persigue hacernos sentir únicos en un mundo donde cada usuario tiene objetivos independientes, y ahí se produce una sensación extraña. ¿Quizá hubiera sido mejor si arrancara sus raíces de aventura en solitario para dar la bienvenida a más misiones cooperativas? Lo que está claro que no ayuda es que los gráficos han sufrido un poco a la hora de pensar enel mayor número de ordenadores posible. El resultado queda a medio camino entre el realismo de otras entregas y una reducción de detalle para que cualquier PC medio pueda mover los entornos. ¿Oportunidad perdida? Ni mucho menos: «The Elder Scrolls Online» es un notable juego dentro del género, con puntos originales y una personalidad marcada.

Los combates son lo mejor del juego, llegando a un nivel de espectáculo pocas veces visto en el género

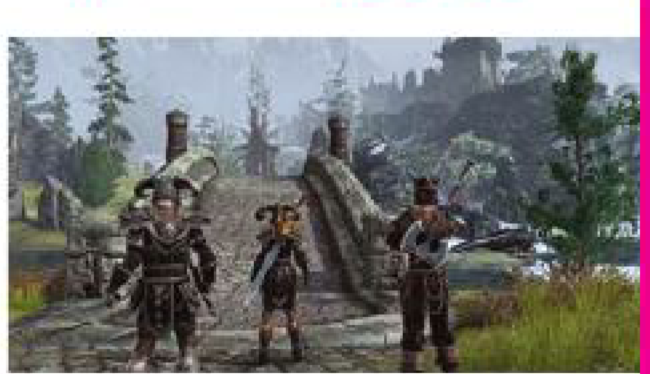


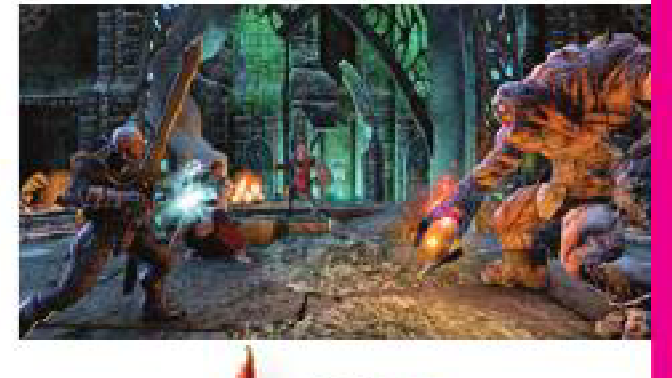


El espíritu de la saga se respira de tal manera en toda la aventura que, además de los apreciados combates, disfrutaremos con intensidad incluso los momentos más tranquilos de exploración de los bellos escenarios.

Bethesda | RPG
Junio| 18+
http://elderscrollsonline.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6

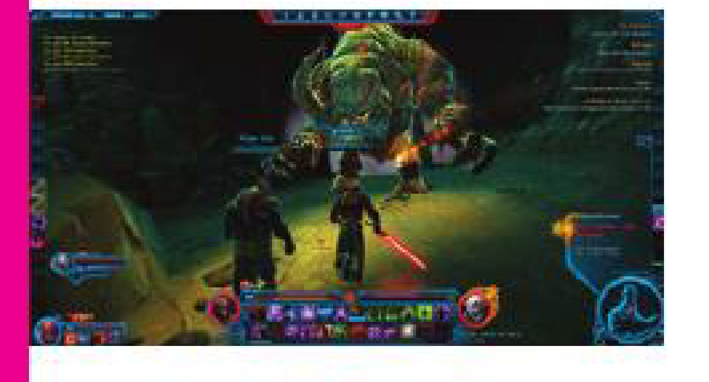


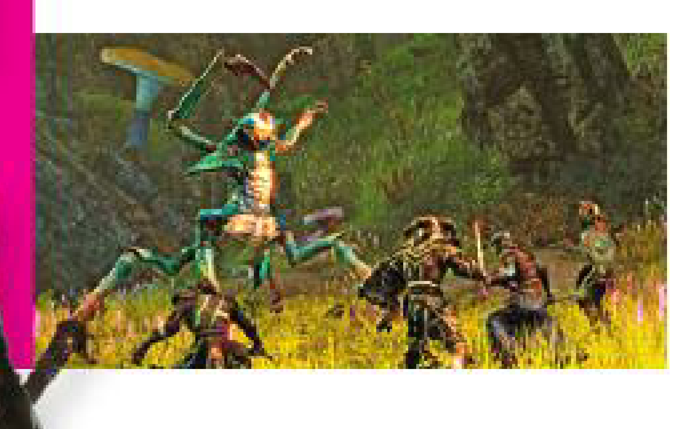




MMO RPG para 'durmmies'

No importa que no tengas experiencia en el mundo de los RPG multijugador, porque el sistema te permite aprender y coger experiencia luchando contra enemigos del entorno antes de enfrentarte a usuarios reales. Todos los combates dan puntos de experiencia y dinero, que podrás invertir en armas de asedio y mejorar las características de tu personaje. Así que prepara bien el material que te echarás a la espalda, ¡lo vas a necesitar!



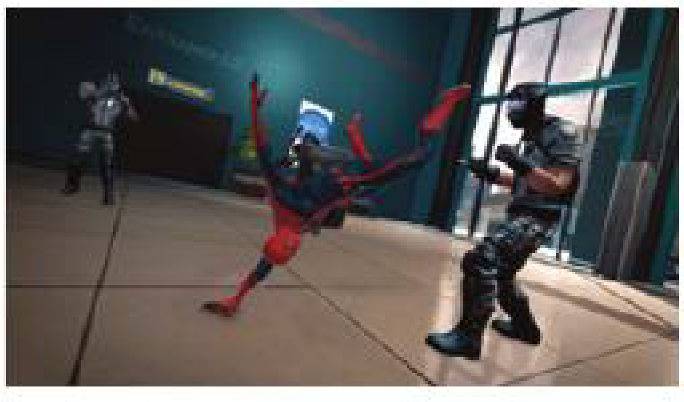


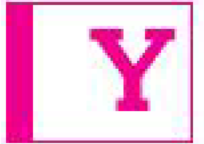


The Amazing Spider-Man 2

Ya tenemos al bueno de Spidey sobrevolando de nuevo la Gran Manzana.

La excusa vuelve a ser cinematográfica, aunque hay que destacar la fidelidad del juego con el estreno en la gran pantalla, ya que la acción arranca con



la búsqueda de un asesino que pronto se convierte en algo mucho más peligroso. Así tendremos ante nosotros todo un cóctel de malos: los estrictamente peliculeros y los clásicos comiqueros. Por suerte, podremos ponernos en la piel sagaz de Peter Parker para seguirles la pista "de paisanos", desenmascararlos y vencerlos en unos combates titánicos, donde descubriremos las nuevas características de los lanza-redes de Spider-man, pudiendo realizar disparos de telaraña expandidos, usando la química para dejar congelados a los enemigos o destruir objetos. Y es que Manhattan resulta más interactiva y "sandbox" que nunca, pudiendo jugar como "héroe o amenaza" y atender o no a sus ciudadanos. Ojo a otras novedades en forma de flamantes habilidades y movimientos acrobáticos para un combate cuerpo a cuerpo fulgurante. Vamos, de película. 



Activision | Aventura, acción | Mayo | 16+
http://www.activision.com/es

Gráficos ●●●●○○
Jugabilidad ●●●●○○
Sonido/FX ●●●●○○
Originalidad ●●●●○○

UP: Amplio bestiario de villanos y el reinventado papel de justiciero urbano de Parker.
DOWN: A veces se va por las ramas respecto al film de origen, que se supone es su inspirador.

Sniper Elite 3

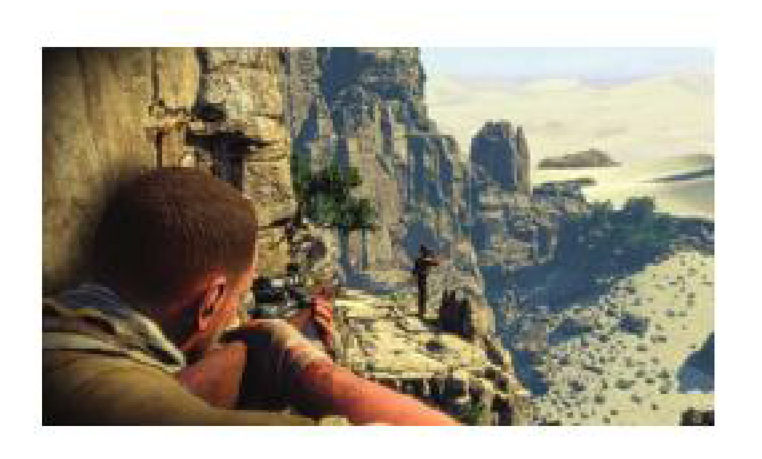
Sniper Elite vuelve a la acción con la tercera entrega de la saga de los francotiradores. El nuevo título surge por la demanda de los usuarios y los más de dos millones de copias vendidas de la franquicia. Casi nada.

Se trata del juego que ensalza a los francotiradores, un soldado que suele pasar



muy desapercibido en otros shooters. Aquí, es el jefe. «Sniper Elite 3» ofrece acción pausada, disparos premeditados a través de mirillas y muchos más cambios con respecto a anteriores entregas. Ambientado en el norte de África, en plena II Guerra Mundial, una de las grandes diferencias con anteriores entregas es la gran libertad que ofrece a la hora de explorar y jugar. Una historia menos lineal, mucho más abierta, el tercer título de la franquicia de Rebellion ha sido muy trabajadoo y ofrece una gran cantidad de enemigos, más armas, más vehículos, más artillería y una campaña por encima de las 12 horas. Se trata por tanto de un juego que ofrece mayores posibilidades a la hora de jugar y de personalizar a nuestro jugador.

Además incluye la opción multijugador para un máximo de 12 jugadores y un modo cooperativo que ofrece la oportunidad de compartir largas horas de diversión afinando la puntería.



505 Games | Acción
Junio | 18+
http://www.505games.com/

Gráficos ●●●●●○
Jugabilidad ●●●●○○
Sonido/FX ●●●●○○
Originalidad ●●●●○○

UP: Acción en 1080p gracias a un motor evolucionado, permitiendo gran número de enemigos en pantalla.
DOWN: Apenas hay novedades respecto a la anterior entrega.

God of War Collection

Las dos primeras y míticas entregas para PS2 de las aventuras de Kratos lucen en la portátil de Sony en espléndido HD.

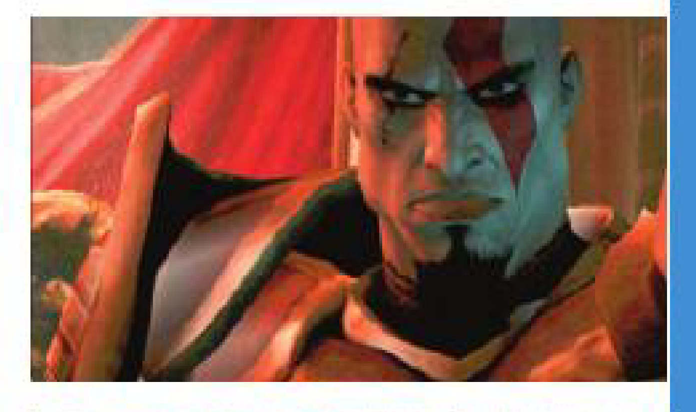
No estaba muerto, solo de parranda... Porque Kratos tiene más vidas que un gato y, desde luego, Sony está dispuesto a exprimirlas hasta que el cuerpo aguante. Ahora, al igual que con la maniobra efectuada con «Sly Cooper», remasteriza y miniaturiza aquella «God of War Collection» lanzada para PS3 hace cuatro años, y la presenta para su consola portátil. La verdad es que es fácil hacerse un lío entre tanta "Collection" -también existen «Omega Collection» y «Origins Collection»-, pero que no cunda el pánico: en esta ocasión tenemos los dos primerísimos episodios de la ya legendaria saga perfectamente teletransportados desde PS2 hasta PS Vita, con alta definición, gráficos mejorados y una jugabilidad niquelada para rememorar las aventuras de uno de los mayores iconos de la historia del videojuego moderna.

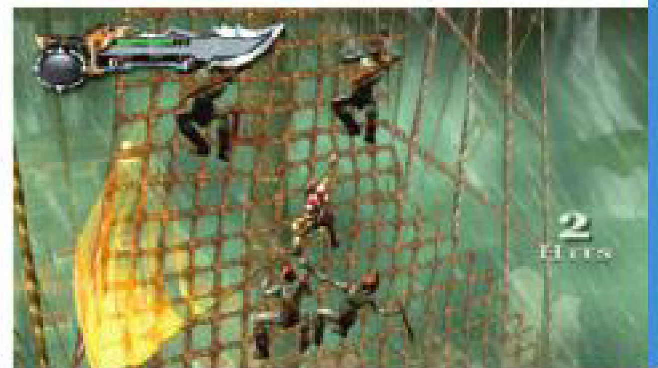
> Las peripeciás épicas del atormentado héroe espartano están perfectamente adaptadas a las características de PS Vita

Así, las nuevas generaciones jugonas tendrán la ocasión de oro de conocer a Kratos, el guerrero más fiero de la antigua Grecia, que coquetea peligrosamente con la locura por sus ansias de venganza contra Ares, dios de la guerra. Una misión que será la mecha que prenda unos combates titánicos y épicos que conectan con la tradición homérica y que abordan temas como la muerte o el "fatum" con una soltura inédita. Aparte del sensacional trabajo HD, hay que destacar la pericia a la hora de adaptar los controles tradicionales a los mandos táctiles de Vita, aunque también tenemos opción de recuperar la botonadura clásica, además de contar con soporte de trofeos y algún que otro guiño para el fan. Larga vida al Fantasma de Esparta.

Sony | Acción, aventura | Mayo | 18+
www.capcom.com

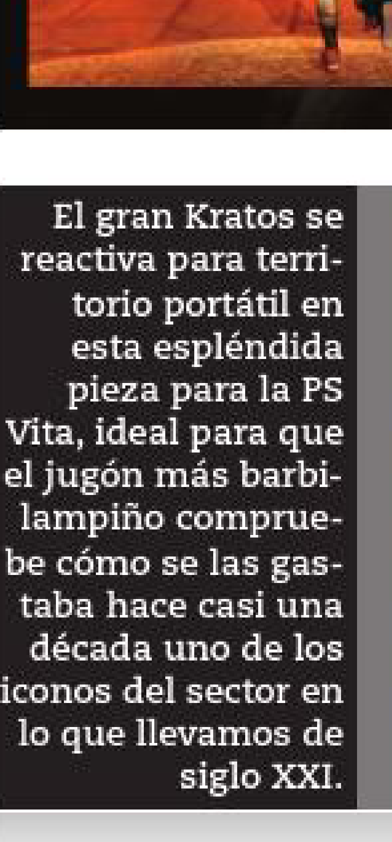
Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●●○
Sonido/FX	●●●●○○
Originalidad	●●●●○○





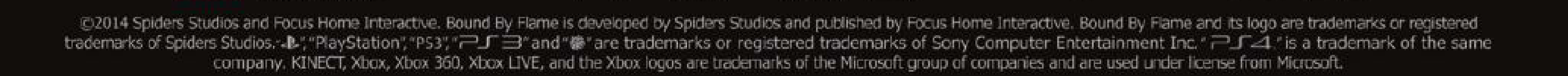
Soy leyenda

Aunque para muchos «God of War» alcanzó su plenitud en territorio portátil con sus diversas entregas para PSP, las gestas, machadas y puzles de sus primigenios títulos en PS2 son sencillamente irrepetibles. No solo su primer capítulo en 2005, sino sobre todo el segundo dos años después, una de las grandes obras maestras de la "negra" de Sony. Así hoy resulta emocionante rememorar escenas imborrables como el combate inicial contra el Coloso, la ira de Zeus o los machetazos por duplicado que arrea nuestro héroe a diestro y siniestro.





El gran Kratos se reactiva para territorio portátil en esta espléndida pieza para la PS Vita, ideal para que el jugón más barbilampiño compruebe cómo se las gastaba hace casi una década uno de los iconos del sector en lo que llevamos de siglo XXI.

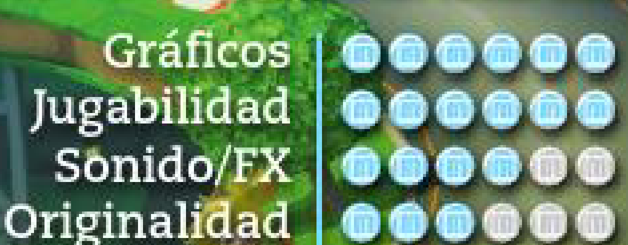




Mario Kart 8



Nintendo | Carreras | Mayo | 3+
www.mariokart.es



Gráficos	6/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



Las cajitas doradas

Lo que siempre dio más vidilla a las carreras fueron los power ups que encontrábamos desperdigados por los circuitos. Nuestros favoritos son el boomerang, que se puede usar varias veces para golpear a los adversarios, y la planta carnívora, que pega un bocado a quien se atreva a pasar cerca de ella, llegando incluso a perseguirles. Pero es ya sea por tierra, agua o aire «Mario Kart 8» controla los elementos como nunca. En algunas pantallas hasta debes correr por las paredes y hasta techos, desafiando la gravedad en lo que es una de las principales novedades de la saga.







Diversión para todos

El punto fuerte de «Mario Kart» siempre ha sido el de jugar con amigos. Si puedes verles la cara en vivo jugando a pantalla partida (4 jugadores máximo), mucho mejor, pero si no has convencido a nadie para que se pase por tu casa, siempre puedes echar un pique online en un duelo de hasta 12 jugadores simultáneos. Además, puedes hacer clips de vídeo de las carreras y compartirlos a través del Miiverse en el nuevo modo Mario Kart TV. Si las retransmisiones de la Fórmula 1 tuvieran una cámara tan suave y versátil como la de la tortuga con gafas en la nube, seguro que ganaría un montón de espectadores.



«Mario Kart» es un mito que se creía inmejorable hace 20 años, pero ha ido ganando con cada nueva entrega. Imagínate cómo es esta octava…

La carrera no está yendo como esperabas. Tras una prometedora salida controlando a Yoshi, te has ido comiendo todos los plátanos que había en el camino. Para más desgracia, Wario te ha lanzado una concha y te has chocado contra una de las paredes del circuito de Donkey Kong. Con la pista vacía delante de ti, a más de 10 segundos de tus rivales, te sientes como se debe sentir Fernando Alonso un día en el que todo sale mal. Pero estás jugando a «Mario Kart», y en este mundo suceden cosas imposibles. De repente, aciertas a coger una de las cajitas brillantes, y tu kart se convierte en un ala delta que te permite adelantar a cuatro adversarios en un abrir y cerrar de ojos. Aterrizas y tienes la buena fortuna de caer en una rampa aceleradora, que te catapulta a la tercera posición. Son los últimos metros y sólo queda esperar un milagro. De repente, la ruleta que has visto en todos los juegos anteriores empieza a moverse delante de tus ojos, mientras piensas: "con una concha roja, esta carrera se habrá acabado para los demás". El milagro llega: de llevar el farolillo rojo, a ganar la partida en el último suspiro.

Estas situaciones se dan en casi todas las partidas de «Mario Kart 8», la nueva entrega del juego de conducción más divertido que existe. El planteamiento es sencillo, pero la magistral programación de Nintendo es capaz de transportarnos de esta manera a un mundo de competición que sólo puede disfrutarse en las consolas de la marca japonesa. Y por mucho que se hable de su menor potencia técnica, «Mario Kart» es un portento para los sentidos. El diseño artístico es envidiable, con unos escenarios que cuidan hasta el más mínimo detalle para darle un acabado más de película de animación que de videojuego. La sensación de velocidad no tiene nada que envidiar a los mejores «Forza» o «Gran Turismo», y los 60 frames por segundo son siempre estables, incluso a pantalla partida.

> En el singular modo Antigravedad podremos circular por muros y techos a toda pastilla. Un flipe que se disfruta en HD

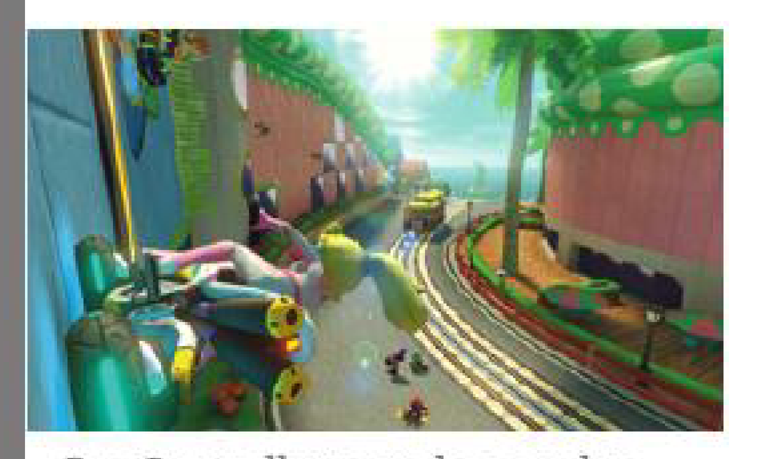
Aparte del apego que se tenga a la franquicia, y pese a todos sus logros, es verdad que «Mario Kart 8» no redefine el género de la conducción tanto como nos gustaría, porque las novedades son limitadas respecto a las anteriores entregas. No obstante todos los escenarios tienen acciones personalizadas que dan color a la forma de conducir, como secciones bajo el agua, otras con gravedad reducida u objetos especiales. Y el trabajo hecho en los apartados técnicos y jugables es colosal, luciendo por primera vez la serie en HD. Sin duda Wii U acaba de recibir a su buque insignia, y eso es mucho decir.



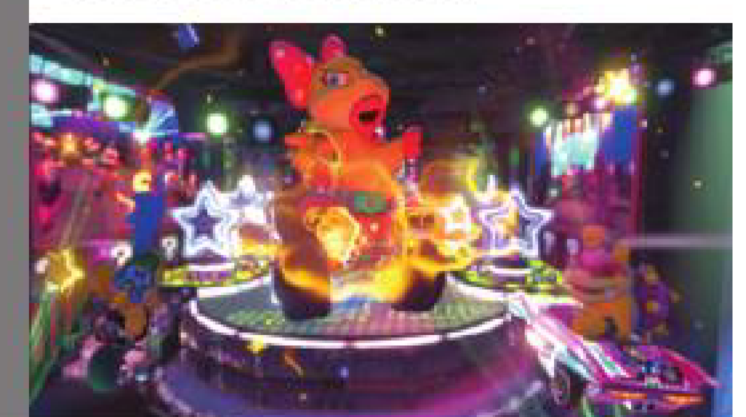
Volar en ala delta es una de las mayores ventajas que se pueden conseguir en las cajas-sorpresa. Además es un buen momento para apreciar tanto las animaciones como el detalle que se ha puesto en plasmar los escenarios más carismáticos de la serie en alta definición. Ya sólo por los gráficos, «Mario Kart 8» se mete de cabeza en el top 3 de exclusivas para Wii U, pero es echar una carrera y enamorarte.

Guía de juego

«Mario Kart 8» no sólo es la primera entrega de la serie en alta definición, sino que se trata del juego con más opciones de control hasta la fecha. Por un lado podemos controlarlo con el Wii U Gamepad, donde recibiremos información adicional en la pantalla. También existe la posibilidad de controlarlo de forma más tradicional con el



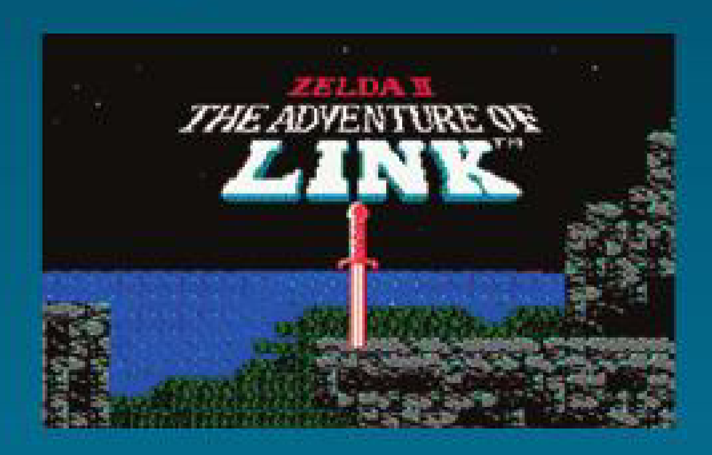
Pro Controller para los conductores de vieja escuela, o bien con el Remote y el nunchako que popularizó la primera Wii. Por último, y esto ya si eres un "pro" en toda regla, puedes pillarte el volante y derrapar en las curvas como no puedes hacerlo en ningún otro juego. Sea cual sea tu mando, no te olvides de que la clave de la victoria está en los power ups repartidos por la pista. A la colección clásica de ventajas se añaden ciertos objetos nuevos, que permiten acelerar durante más tiempo o chinchar a los rivales de divertidas maneras. Y además de los clásicos, contaremos con nuevos circuitos y pilotos sobre el asfalto.



NES Remix 2

Nostálgicos de la mítica Nintendo Entertainment System, volvéis a estar de enhorabuena. WiiU, vía eShop, nos trae una nueva hornada de juegazos clásicos, aliñados con numerosos extras, sorpresas y locuras marca de la casa. Viva lo vintage y que cunda el ejemplo.

Los jugones más veteranos seguro que tienen en un altar a la NES, una de las consolas estrella de la etapa dorada y ochentera de Nintendo. Ahora, gracias a «NES Remix 2», tendremos ocasión de rememorar juegos inmortales como el primer y estupendo «Kid Icarus», «Kirby's Adventure», "Metroid" con esa gran heroína de nombre Samus Aran y, por supuesto, un tridente de oro: «Super Mario Bros», «Super Mario Bros 3» y «Dr. Mario». Precisamente este trío compone el nuevo "Championship Mode", inspirado en el desafío homónimo que tuvo lugar en USA en 1990, y que retará a los jugadores que hayan jugado y guardado su partida del primer «NES Remix» a conseguir la máxima puntuación en dichos títulos. Todo para lograr ser el campeonísimo retro por excelencia y hasta postear nuestros logros en Miiverse. Eso, aparte de disfrutar de curiosidades y guiños tan gozosos como jugar, en vez de a «Super Mario Bros», a «Super Luigi Bros» con el paso cambiado, disfrutar y almacenar los clips con nuestras mejores puntuaciones, y completar niveles supersónicos y en tiempo límite llenándote la saca de monedas. Lo dicho, un título imprescindible para gamers con pedigrí y ganas de diversión "old style".



Si tienes NES Remix y Remix 2, compite por la mejor puntuación en Miiverse en el Campionship Mode!





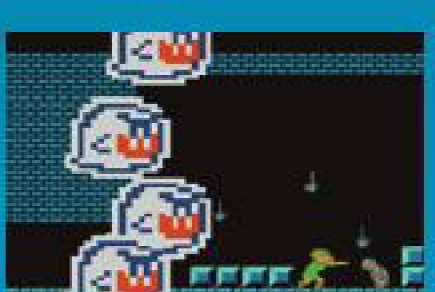
Los Juegos

Super Mario Bros. 2
Wario´s Woods
Zelda II
The Adventure of Link
Dr. Mario
Ice Hockey
Kirby´s Adventure
Super Mario Bros. 3
Punch Out!!
Kid Icarus
Nes Open
Metroid
Super Mario Bros. 2,
The Lost Levels

Sólo disponible en Nintendo eShop de Wii U

Conquista y gana





Según superemos las fases de cada juego podremos hacernos con estrellas para desbloquear niveles extra antes de pasar a los niveles Remix con reglas cambiantes. Así, podremos recoger monedas del mundo de Mario como Kirby; ayudar a Link a escapar de los abominables Boos; y eliminar virus mutantes en «Dr. Mario».

Selección de niveles

¿Te crees un experto en territorio NES? Pues ojo porque los niveles Remix pueden ponerte en un brete. Por ejemplo, con dos amenazas simultáneas en un mismo reto, escenarios a oscuras, con fondos y personajes intercambiables o bocabajo, etc. Si sales triunfante, te esperan numerosos sellos inspirados en personajes clásicos de la casa.



Retos rediseñados

Esta nueva entrega incluye 160 retos de juegos a los que ya nos enfrentamos en nuestra NES en sus años mozos, con títulos como «Ice Hockey», «Zelda 2», «Wario's Woods», «Punch Out», «Metroid» o «NES PEN». Además, estos desafíos incluyen escenarios de juegos de NES con nuevas misiones y más elementos.

Mario Golf World Tour

Jefes finales farrucos, palmeras traicioneras, estanques con pirañas y flores vengativas harán de una “inocente” partidita de golf todo un delicioso infierno de 18 hoyos.

Sin duda, la serie «Mario Golf» es una de las más gozosas y divertidas desde los lejanos tiempos de la Nintendo 64. Y, aunque la versión GameCube también se enfundó la chaqueta verde, en las distancias cortas de las consolas portátiles es donde luce su mejor swing: GameBoy Color, GBA y, ahora, en 3DS, donde Camelot vuelve a demostrar su maestría con los hierros clásicos, junto a su innovación y adaptación a los nuevos tiempos. Ante todo disfrutaremos de un control y una jugabilidad apta para veteranos y neófitos, dándole un toque personal gracias a las amplias posibilidades de edición de nuestro equipo. También tendremos una amplia variedad de modos de juego, tanto partida rápida como distintos torneos, aparte de desafíos por monedas y minijuegos irresistibles. Por supuesto, tendremos a la plana mayor mariófila a nuestra disposición: Luigi, Yoshi, Wario, Boo, Bowser, Daisy, Donkey Kong, Peach... y, como novedad, podremos personalizar nuestro Mii para llevarlo a lo más alto del Club Castillo. Hablando de escenarios, no faltarán los clásicos convenientemente remodelados: desierto, bosque, jungla, isla tropical y “mondo Nintendo”, con sus respectivas trampas, enemigos (Mega Goombas incluidos) y gadgets especiales, desde flores incendiarias a las contundentes Bomb-omb. En fin, una gozada “giroscópica” que pedían a gritos los fans de la saga.

Una de las series más simpáticas y adictivas del icónico Mario salta a 3DS. ¡Y ojo a su multijugador!

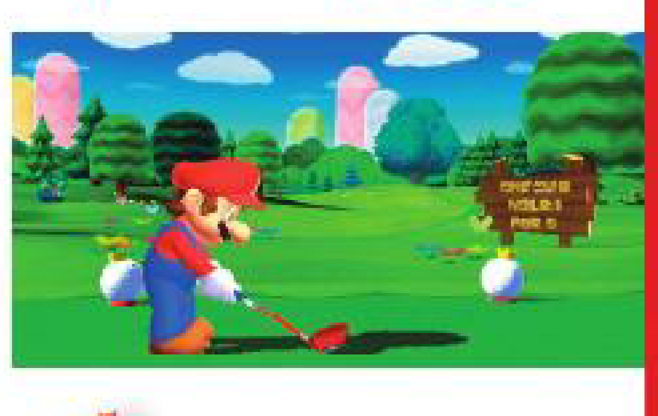


A pesar de que Mario sea el enemigo a batir, otros personajes de la casa como Luigi le pondrán las cosas muy complicadas, sobre todo si cuenta con el viento a favor (véase icono) y el cielo despejado.

Nintendo | Deporte
Mayo | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Tarjeta planetaria

Otra aportación destacada de este nuevo episodio de «Mario Golf» es su multijugador, ya que permite echar unos hoyos contra los amiguetes en el modo local o conectarse a internet para

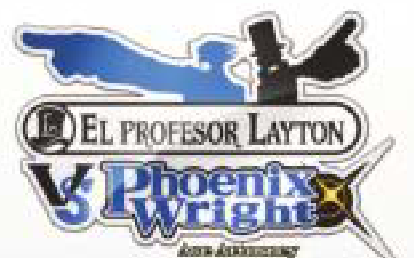


tomar parte en los diferentes campeonatos multijugador online contra expertos mundilaes. Además podremos subir nuestras mejores puntuaciones en comparativa o crear nuestros torneos personalizados. No habrá green que se nos resista. Y ojo a los personajes ocultos o los cameos sorpresa, agazapados debajo de la arena solo para los jugones más expertos.

Y además...

















NINTENDO 2DS

NINTENDO 2DS

88

POKÉMON X / POKÉMON Y
Género: Aventura, RPG
Multijugador: 1-4 jugadores

88

ANIMAL CROSSING: NEW LEAF
Género: Simulación
Multijugador: 1-4 jugadores

92

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Género: RPG
Multijugador: 1-2 jugadores

85

BRAVELY DEFAULT
Género: RPG
1 jugador

83

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2 jugadores

Inazuma Eleven GO Luz/Sombra

Suma y sigue la saga de fútbol espectáculo más arcade y endiablada habida y por haber. En este caso, con dos entregas aparecidas en Japón hace unos años pero que no pierden su esencia showtime arrolladora.

Como dijo el filósofo, el planeta no es azul océano sino verde césped. Y este año mundialista, la cosecha aumenta y se multiplica a base de bien: cualquier cosa que huela a balompié es recibida con los brazos abiertos. Y en materia de videojuegos, no digamos. Véase la franquicia «Inazuma Eleven», que salta al rectángulo de juego de nuevo por tercera vez en el último año. Y de nuevo por partida doble, ya que aquí podremos disfrutar no de uno sino de los dos cartuchos lanzados en Japón en diciembre de 2011, todo un detalle de Nintendo para los fans de esta franquicia realmente especial. Aparte, ambos forman una puerta de entrada ideal para conocer el mundillo Inazuma, santo y seña del fútbol fantasía de salón, aparte de carismática franquicia multimedia, con teleseries, películas y demás a sus espaldas. Si aún no conoces la franquicia, esta es tu oportunidad de oro para saltar del banquillo y disfrutar.

Por tanto, Level 5 nos propone dos versiones diferentes: una "luminosa" y otra "oscura". Ambas tienen ciertas diferencias entre sí. En la versión luminosa nos enfrentamos al equipo enemigo, llamado oportunamente “Brillo Ilimitado”, comandado por el capitán Bailong, que hace honor a su nombre sobre todo con sus regates fulgurantes. Y en la versión oscura nos veremos las caras contra la escuadra “Oscuridad Encantada”, al frente de la cual se encuentra el capitán Tezcat. Como sucedía en otras entregas “bipolares” de la saga, como «Ventisca Eterna/Tormenta de Fuego» y «Rayo Celeste/Fuego Explosivo», ambas versiones poseen un tronco argumental y una columna vertebral similar, aunque tienen también sus particularidades, como personajes específicos, transformaciones exclusivas y detalles propios de la historia. Por ejemplo, en la versión «Luz»

Nintendo | Rol, deporte
Junio | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Tácticas imparables

Ojo también a las técnicas secretas con que nos toparemos en ambos juegos, desbloqueables ingresando una contraseña en los diferentes ordenados diseminados por el modo historia. Sobre todo dos: Super Chupón, con la que sellaremos literalmente el balón a nuestra bota



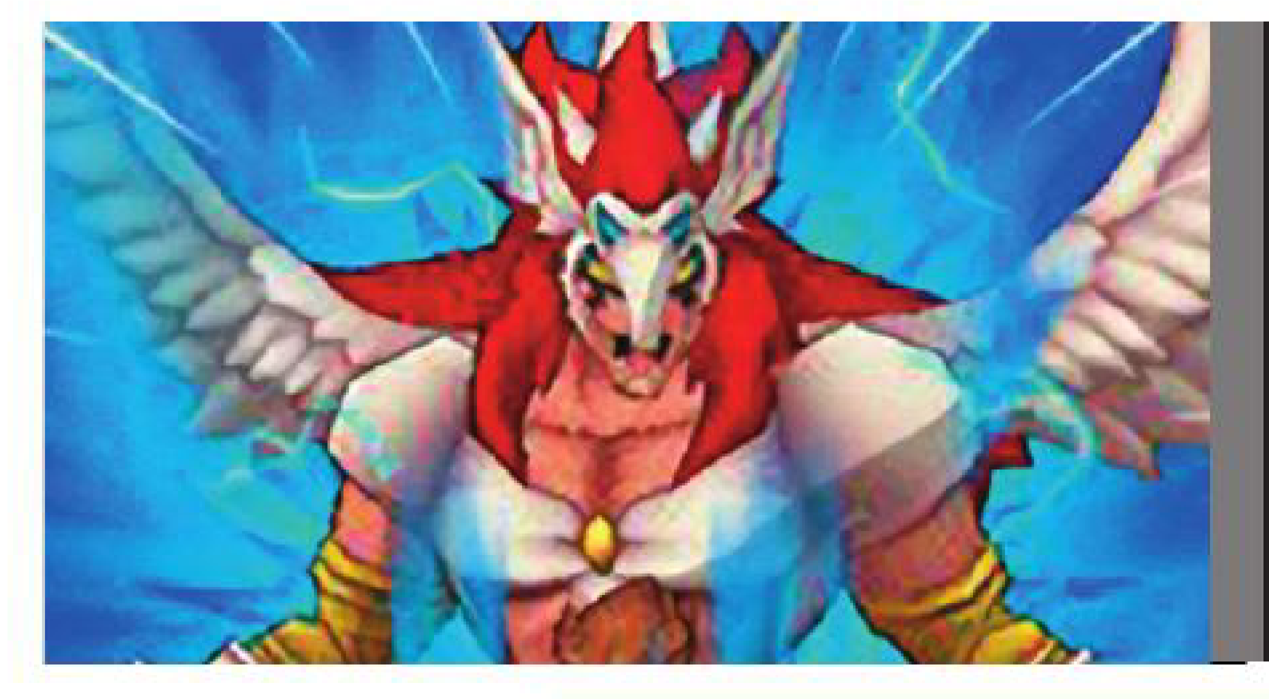
para que nadie nos lo quite, y Cola de Dragón, una de las más cañeras, que nos garantiza remates imparables con la cola de un dragón más musculoso que la pierna de Cristiano.





Tridente implacable

Aunque la cantidad de equipos no es tan abrumadora como en entregas posteriores, hay que señalar la presencia de tres formaciones que darán mucho juego: por un lado Garras del Desierto, con los que nos mediremos en la versión «Luz», y con Tamura Baku y Chihara Sakiya como delanteros de postín. Por otro Colmillos Nevados (versión «Sombra»), que nos hará sudar tinta con su línea defensiva formada por Ninba Tsukio y Naraku Kouzou. Y el tercero en discordia es Selección Revolucionada (ambas versiones), dream team formado por los rivales de Raimon en la fase nacional.

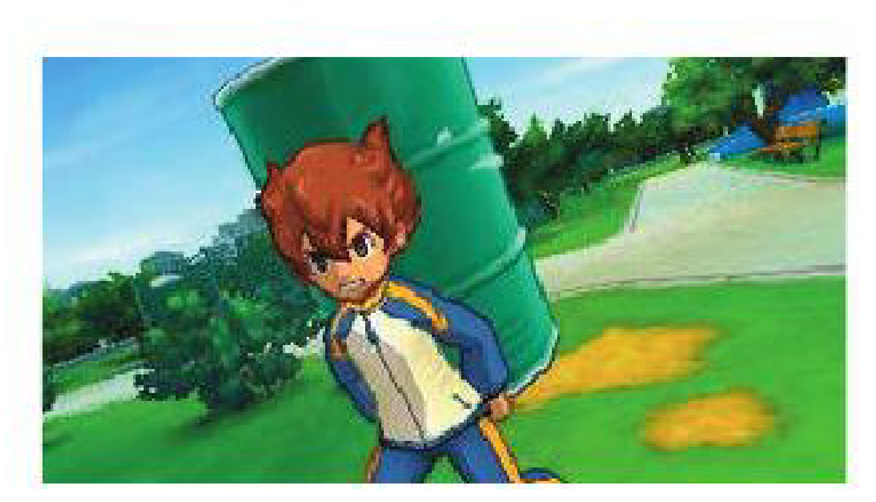


La repesca de este doble partido de leyenda nos permite comprobar cómo ha evolucionado la serie en los últimos tiempos, e incluso escudriñar algunas tácticas "milagrosas" que, en posteriores entregas, se han ido desarrollando o, por el contrario, han caído en desuso. Porque, como queda claro en la foto, esta es una franquicia con ángel (quién pillara esas alas de halcón para atajar balones envenenados).

aparecen dos avatares exclusivos, así como la posibilidad de reclutar a tres jugadores inéditos, como Nelly Evans (esposa del legendario Mark Evans), Xavier Foster (tanto joven como adulto) y Jordan Greenway. En lo que respecta a la versión «Sombra», cuyo rival también aparece en la película "Inazuma Eleven GO" estrenada en pantallas niponas, tendremos fichajes del calibre de Camellia Travis (otra esposa de Mark Evans), Nathan Swift, Jack Wallside, Caleb Stonewall y Byron Love de chaval.

Nuevos niveles, evoluciones, formaciones, grados y cofres de premios nos esperan en ambos juegos, que mantienen la esencia del fútbol rabiosamente creativo, espectacular y aparatoso, llevado incluso al extremo al tratarse de uno de los primeros pasos de la serie. A destacar las características del hilo argumental, que hace especial hincapié en los valores deportivos, solidarios y de compañerismo a prueba de bomba, así como el entrenamiento y aprendizaje con el telón de fondo futbolero, pero que en esencia trata de diferenciar el buen camino "luminoso" de la senda más oscura y perniciosa (ya se sabe cómo se las gastan los japos en cuestiones de moral, bien y mal). Numerosos equipos, algunos viejos conocidos, y un andamiaje gráfico y musical vibrante hacen de este título un "must" para el inazúmano de pro.

Nuevos desafíos, tácticas especiales, personajes y equipos, y una línea argumental muy "yinyanesca" definen una dupla que hará las delicias de los fans



Guía de juego

Incluso en estos dos títulos pertenecientes a la "pizarra original" de la saga podremos disfrutar del catálogo a lo "Oliver y Benji" que presidirá la siguiente trilogía, aún muy presente en nuestra memoria tras el último episodio «Ogro». Así, contaremos con ataque especiales y del dominio del hooligan, con esos unicornios rematadores o esas espadas de Excalibur implacables. Incluso las jugadas defensivas tienen una agresividad y fiereza tales que son puro ataque. Por no hablar de los lances donde intervienen los porteros, como esa impactante mano gigante, esas murallas chinescas o esos dragones para-penaltis. En cuanto a la mecánica de juego, sigue basándose en el stylus para mover a nuestros jugadores y plantar duelos cara a cara reforzados por tácticas magistrales. También disfrutaremos de movimientos especiales basados en los cuatro elementos, y de ases en la manga como la "S" para chutar desde cualquier lugar del terreno de juego, o la "T" para las tácticas especiales.



Tomodachi Life

Nintendo | Estrategia | Junio | 3+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

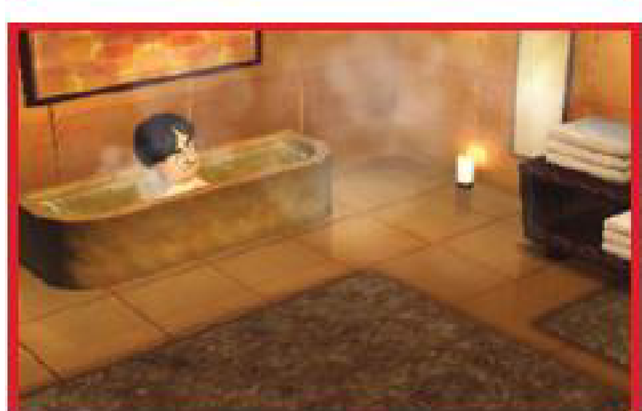


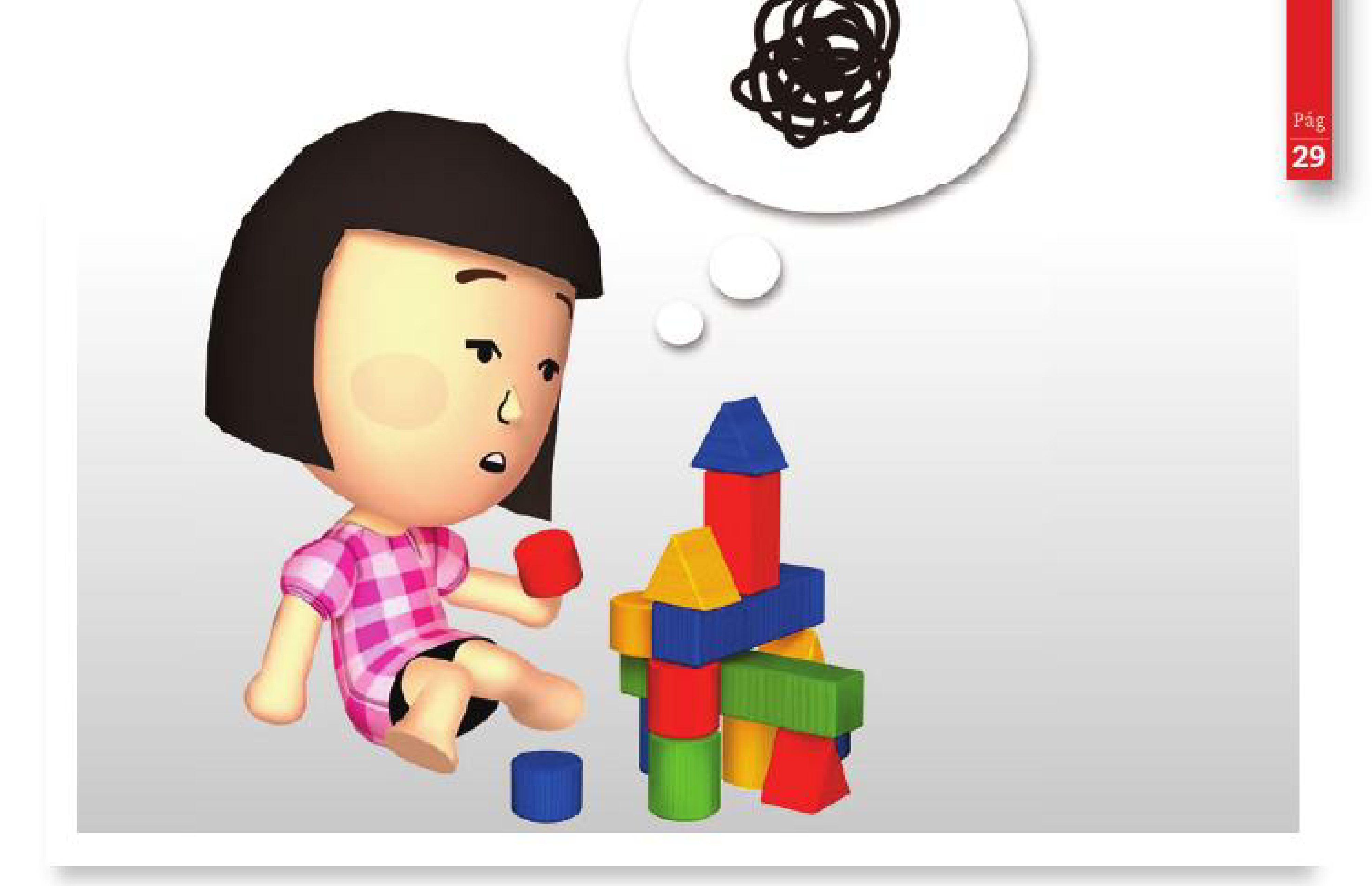
Millas de oro y rincones con encanto

¿Qué sería de un juego social, sobre todo de Nintendo, sin las casi infinitas posibilidades ociosas y consumistas a nuestro alcance? Aquí, tendremos todo tipo de opciones para disfrutar del día a día: tiendas de ropa, boutiques de regalos, restaurantes temáticos y exóticos, conciertos, centros comerciales, grandes superficies para elegir nuestros muebles... Y, cómo no, un abanico de edición y personalización de nuestros Miis prácticamente inabarcable y, por supuesto, listo para compartir.









Supermiis para todo

La clave de este juego está en los Miis y en sus características peculiares y únicas. Por ejemplo, podremos dotar de personalidad y voz (incluyendo acentos diversos y tronchantes) a nuestras criaturas, haciendo que sean amables, huraños, geeks o líderes natos. Gracias a ello establecerán lazos y conexiones lúdicas y hasta emocionales con el resto de los habitantes de la isla, pudiendo crear vecindarios, comunidades y hasta sociedades secretas. Además, nuestros logros y buenas migas se pueden inmortalizar y compartir a través del Servicio de Publicación de Imágenes de Nintendo 3DS.

¿Enganchado a «Animal Crossing:New Leaf»? Pues deja sitio también a este nuevo bestiario poblado por los Miis más locos surgidos de tu imaginación.

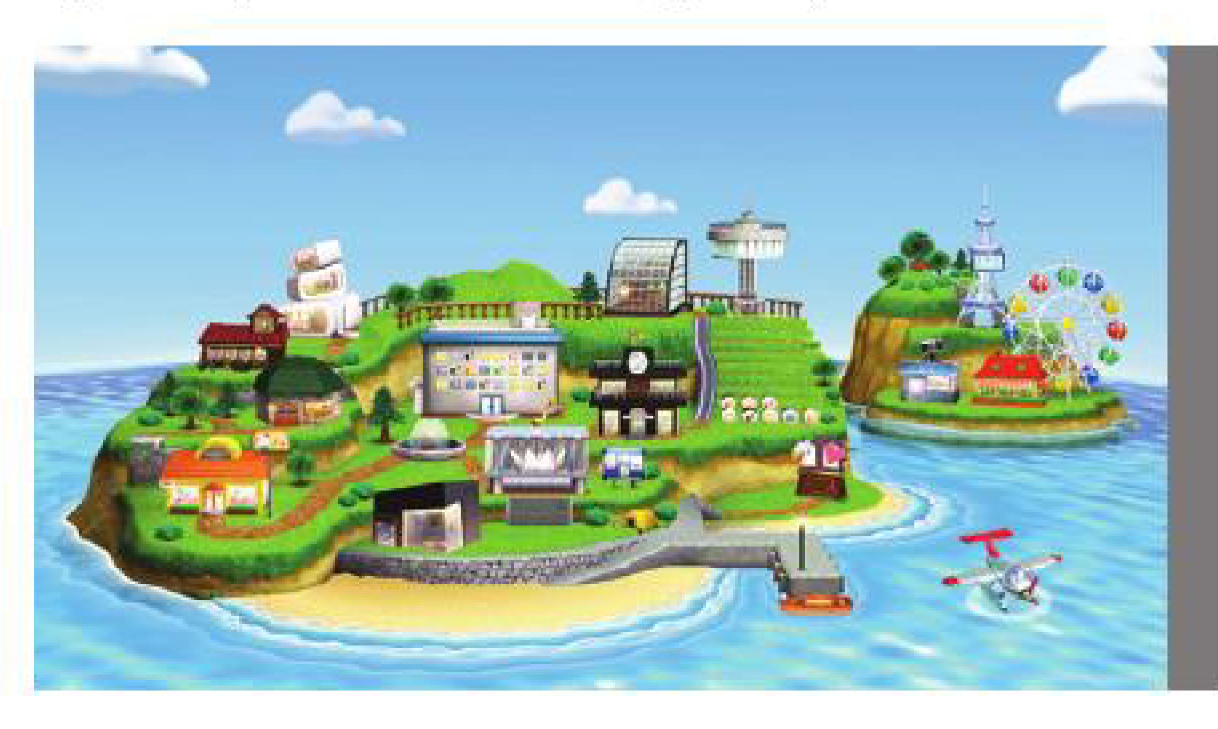
Si hay una palabra que le viene como anillo al dedo a Nintendo es "tomodachi", en japonés "amigo". Porque esa es la filosofía de vida de la fábrica jugona desde hace más de tres décadas: cultivar y promover la amistad, ese divino tesoro, por tierra, mar y aire y gracias a inventos tan celebrados como los juegos sociales de Touch Generations, la generación Mii o la saga «Animal Crossing». Precisamente a la sombra de estos dos últimos frondosos árboles se arrima esta maravillosa extravagancia que amenaza con poner patas arriba el mundillo jugón de esta temporada, o al menos el continente nintendero.

Antes de nada, recordemos que «Tomodachi Life» bebe de la caudalosa fuente de «Tomodachi Collection», una revolución en el campo de la simulación portátil extraída de la chistera mágica de Ryutaro Takahashi hace un lustro y cuyo propósito no fue otro que recrear y renovar la saga «Los Sims» utilizando los Miis de la casa, y hasta transfiriéndolos de la entonces Wii a la DS. Haciendo gala de enormes dosis de creatividad e imaginación, el exitazo fue de época, vendiendo tres millones de unidades en menos de un año. Cifra que sin duda quedará sepultada por "Tomodachi Life", que despachó medio millón durante su primera semana de lanzamiento en Japón el año pasado.

¿Y qué tiene este juego que encandila y engancha tanto al personal? Principalmente, su libertad de acción prácticamente sin límites, ya que el teatro de operaciones es una isla paradisíaca y perfectamente acondicionada que podremos poblar a nuestro antojo y capricho con nuestros Miis (creados para la ocasión o a través de los códigos QR), y lanzarlos a que vivan, se diviertan y disfruten de las innumerables posibilidades de ocio y trabajo disponibles, aparte de interactuar entre sí, generando situaciones a veces surrealistas e inesperadas en su día a día, desde una competición de skate vestidos de trogloditas a una guerra de bandas punk o unos románticos paseos playeros al atardecer. Todo es posible en la isla de la fantasía.

> En mitad de una isla de la fantasía, podremos crear todo tipo de situaciones e interacciones al estilo "Los Sims", pero con el sello de la casa

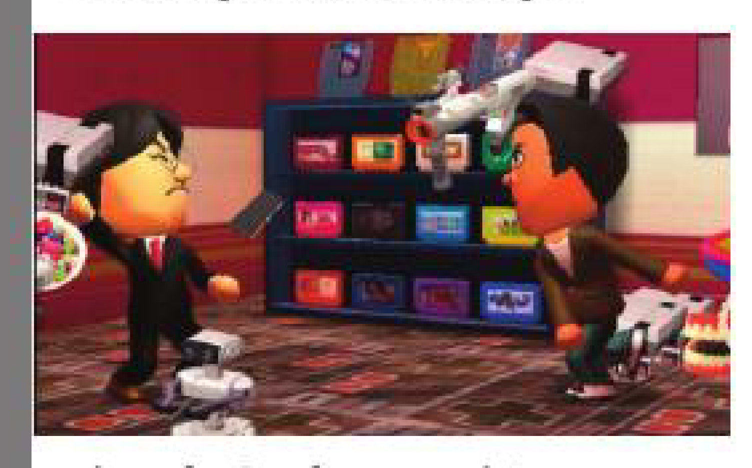
A través de los días, las noches y las diferentes estaciones del año (y de las fiestas y celebraciones correspondientes) tendremos que consolidar nuestra convivencia con los vecinos, aunque es inevitable que surjan roces y tiranteces. Pero todo se arregla con una barbacoa, un poco de deporte en el parque o unos bailes de confraternización. En definitiva, el libre albedrío más loco y talentoso nunca antes visto en una consola. Sociópatas abstenerse, eso sí.



En la isla más dicharachera de los últimos tiempos tendremos ocasión de disfrutar de la oferta de ocio, espectáculo y divertimento más completa habida y por haber: tiendas, salas de conciertos, invernadero, parque de atracciones, complejos de comunicaciones y hasta aeropuerto harán de nuestra estancia en este abigarrado trozo de tierra todo un placer. Y, además, cada cosa dispuesta con mucho orden, por si acaso.

Guía de juego

"Tú eres el director de tu propia película". Esa es la máxima de un juego en el que cualquier cosa es posible, desde recrear a base de Miis nuestras películas, series o novelas preferidas hasta resucitar a nuestros antepasados o a personajes históricos de campanillas. Y colocarlos a todos en fila india en mitad de un RPG con aires "zeldianos" o una excursión por la montaña, por



ejemplo. La clave consiste en nuestra perseverancia y tino a la hora de dotar a cada uno de su personalidad y carácter idóneo, para que la convivencia y conexión con el resto sea, en ocasiones, explosiva y hasta surrealista (o dadaísta). El catálogo de situaciones, diálogos, guiños, cameos y vivencias es infinito, por lo que el aburrimiento quedará totalmente descartado en un juego de muy largo recorrido. Aparte, el manejo es de lo más intuitivo, incluso con las funciones más accesorias o de "almacenaje", y los gráficos son sensacionales, principalmente los escenarios y fondos con múltiples personajes implicados, y la música y los efectos sonoros, inspirados.



Kirby Triple Deluxe

Vuelve el héroe más minimalista y sonrosado del planeta Nintendo. Esta vez, con más poderes y habilidades en el bolsillo y con unos escenarios que brillan con luz propia gracias al 3D.

Cual florecilla primaveral, nuestro viejo amigo Kirby vuelve a tomar aire, hinchar sus pulmones y adornar el jardín de la 3DS con ese arte y salero que le caracterizan desde que, allá por principios de los 90, fuese lanzado al aire por primera vez, con forma de globo y con el enigmático y algo escatológico nombre de PoPoPo. Desde aquel año olímpico hasta ahora se han sucedido innumerables juegos, spin-offs y hasta series de televisión, aunque nuestro héroe siempre se ha mostrado como pececillo en el agua en el territorio portátil de Nintendo. No hay más que recordar títulos como «Kirby's Dream Land» para la "viejuna" Game Boy hasta «Kirby Mass Attack» para la DS, pasando por el también memorable «Amazing Mirror» para la GBA.
Ahora, después de pasar por la eShop de Nintendo a principios de año en Japón, llega a territorio occidental con una nueva aventura en la que Hal laboratorio da una vuelta de tuerca a su creación más mítica, con más poderes y escenarios que nunca. Todo ello, adornado con un argumento "old school" que hará las delicias de sus fans. Así, la historia arranca una mañana en la que Kirby, tras irse al "sobre" después de una jornada intensa, se pone a soñar con los angelitos y con una semilla que cae del cielo y, por arte de magia, sube a la estratosfera su casa y hasta el castillo del ínclito Rey Dedede. Cuando Kirby despierta, se da cuenta de que la pesadilla se ha convertido en realidad: ha cambiado su residencia por la vieja Dream Land. El culpable de tal desaguisado es una criatura oruga-flotante de seis brazos que ha capturado a Dedede, por lo que Kirby tendrá

Nintendo | Plataformas, acción
Mayo | 7+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	6/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	4/6





Superpoder huracanado

Entre todos los poderes y habilidades de Kirby, destacamos uno de estreno: Hipernova, una tremenda fuerza huracanada que se consigue una vez engullimos una fruta milagrosa. Con esta nueva habilidad, los poderes de Kirby se reforzarán al máximo, pudiendo absorber objetos mucho



más grandes, desplazar objetos pesados y engullir en movimiento, superando así cualquier bloqueo y obstáculo que se nos ponga por delante. Ni la poción mágica de Astérix, vamos.





Dos de propina

Otro de los alicientes estrella del juego es la presencia de dos nuevos modos de juego para animar al modo historia troncal. Por una parte tenemos Combates Kirby, un modo de combate 2D para cuatro jugadores que nos da la oportunidad de averiguar qué habilidad de copia inflige más daño en la batalla. Más tranquilito y bailongo es el modo Redoble de Dedede, un juego de acción rítmica que nos desafía a saltar al ritmo de la música clásica de Kirby mientras recolectamos un buen montón de monedas. Grandes.



El cascabelero Kirby ni tiene el monopolio ni es el único que luce el rosa chicle en este juego. Como vemos, habrá personajes y jefes finales que también muestran sus colores casi con la misma elegancia. Y nada de fiarse de su apariencia digamos que extravagante, ya que algunos de ellos serán huesos muy duros de roer. En esta emocionante y divertida aventura todo es posible y fluorescente.

que poner toda la carne en el asador para darle caza. Como vemos, una versión modernizada de la fábula de las habichuelas mágicas, solo que con un gusano mutante en vez de gigantes. Una de las características más destacadas del título es su movilidad y jugabilidad, ya que podremos desplazarnos lateralmente y también desde el fondo hacia el frente, descubriendo así territorios ocultos entre los pliegues 3D que nos permitirán explorar nuevas zonas y resolver puzles. Otra de las claves son los innumerables poderes que tendremos, gracias al potente aliento de Kirby, que le permitirá absorber villanos pinchauvas (o cualquier cosa en su camino, incluso bloques de gran tamaño), para coger prestados sus poderes.

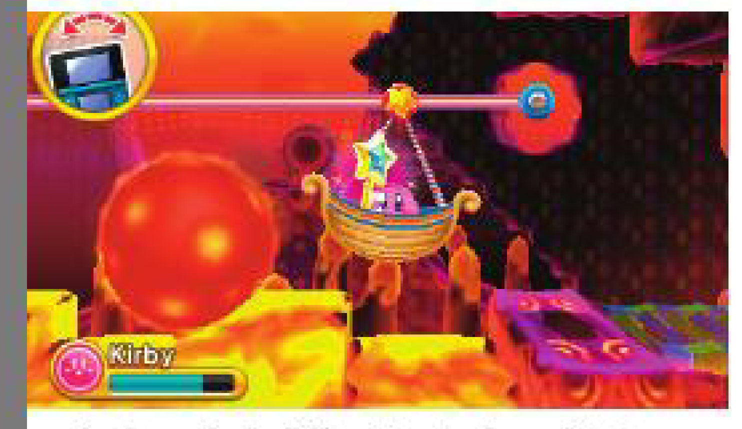
Disfruta de dos nuevos y dicharacheros modos de juego y de poderes tan especiales como Hipernova en, tal vez, la aventura definitiva de Kirby

Ya se sabe, si absorbemos a un enemigo espadachín, podremos utilizar la habilidad de copia espada, con un enemigo explosivo tendremos la de copia bomba, y así hasta 25 habilidades de copia diferentes, cinco de las cuales fueron creadas especialmente para este título. Unos gráficos primorosos e imaginativos a más no poder, una acción sin respiro y una música para arengar a las tropas hacen de este título un auténtico regalo para los kirbinianos de pro.



Guía de juego

Nada que añadir, en cuanto a controles y jugabilidad, que el usuario veterano no conozca de sobra. Eso sí, dadas las peculiaridades de la 3DS, debemos reforzar nuestro instinto explorador para descubrir zonas ocultas y pasadizos extra en los elaborados y muy floridos escenarios a recorrer. Sin embargo, la cualidad principal de Kirby, y la mejor forma de avanzar en el juego, será conocerse sus poderes y habilidades al dedillo. Tanto los clásicos (rueda, fuego, espada, cuchillo, martillo, roca, ninja, látigo...), tales como arquero, campana, circo o escarabajo. Con el primero podremos acertar en cualquier blanco que nos plazca, disparando flechas a enemigos incluso a gran distancia, con la habilidad campana desataremos un estruendo musical que no dejará títere con cabeza, con escarabajo nos saldrá un imponente cuerno para agarrar y lanzar al más torero, etc. Lo dicho, todo un festín repleto de sorpresas, guiños y soluciones imaginativas y hasta navideñas (ojo a las cabezas de nieve rodantes).





Rincón del Ju



Retrato robot
BJ Blazkowicz

▶ **EDAD:** Según su DNI, nació en agosto de 1911, así que hoy día podría estar jugando a la petanca con Manoel de Oliveira o la Duquesa de Alba. Sin embargo, la etapa que nos interesa es, naturalmente, la Segunda Guerra Mundial, teatro de operaciones de la saga «Wolfenstein», en la que es protagonista absoluto desde hace más de 20 (y hasta 30) años.

▶ **APARIENCIA:** Sus amigos le llamaban "El camionero" pero también le podían haber puesto otros apodos como "El destripaterrones hitlerianos" o"El sacamantecas nazis". Con casi dos metros de altura, cien kilos de músculos, una mirada que congelaría el infierno y una chupa de cuero que ni las de Lorenzo Lamas, el tipo impone lo suyo.

▶ **CURRÍCULO:** Lo más destacado de su carrera fue haber tenido el detalle de asesinar a Hitler en el mítico «Wolfenstein 3D», aunque, por lo visto en sucesivos episodios, no remató la faena

▶ **ARMAS:** De fuego y de "nudillo", principalmente. Su adiestramiento en la OSA (Oficina de Acciones Secretas) no dejó temario sin peinar, por lo que es una auténtica amenaza letal para los enemigos a tratar, incluyendo zombis, monstruos, mutantes y lo que se tercie..

▶ **FUTURO:** Aparte de protagonizar la enésima resurrección de la saga («The New Order» de próximo estreno), también se afana en cuidar de su retoño y de la anunciada versión cinematográfica de la serie, mezcla entre "Malditos bastardos" y "Capitán América". Crucemos los dedos.

Trucos

Thief

Sin duda uno de los juegos del año. Y seguro que agradecéis alguna ayudita extra. Aquí la tenéis.

Áreas secretas. En total hay 73 áreas secretas y si las encuentras todas conseguirás el logro "El que lo encuentra se lo queda". Cada vez que accedas a un área secreta escucharás un sonido metálico. En ocasiones deberás interactuar con objetos, elementos coleccionables o saquear algo para que surja ese sonido, así que pon al máximo en el menú de opciones el volumen de los efectos para estar al tanto de si el sonido se produce o no.

Combinaciones de cajas fuertes. Las cajas fuertes están por todas partes. Aquí os dejamos algunas de las combinaciones que os abrirán estas cajas.

En el capítulo 1: Aislamiento Sótano del joyeron Serendi: 739.

Capítulo 2: Polvo al Polvo Taller: 314

inFAMOUS
Second Son

Algunos de los trofeos que podéis encontrar en este título os los chivamos aquí!

Platino-Disfruta tus poderes: Tendrás que obtener todos los trofeos del juegomodo Multijugador.

Oro-Reconciliación: Termina la historia al completo con karma del bien

Rebelión: Termina la historia con karma del mal.

Plata- No te salgas de los puntos: Completa todos los grafitis con la plantilla.

Sin tapadera: . Derrota a todos los agentes secretos del D.U.P.

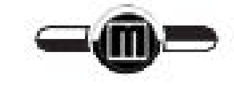


Te lo dice Galibo...

Camino del asilo

Anda todo el mundo entusiasmado con el nuevo juego de tiros de moda: «Titanfall». Que si es un shooter de nueva generación, que si es muy original, que si patatín y que si patatán. Pues mira, yo lo he jugado, y mi conclusión es que ya no estoy para estos trotes. Todo va rapidísimo, los oponentes se suben por las paredes y no me entero de la mitad de lo que pasa. Va uno tan ufano con su mecha recién estrenado, cuando de repente te avisan de que un piloto enemigo se te ha subido a la chepa y hay que salir disparado por los aires, qué mareo. Soy incapaz de igualar la velocidad de reacción de los jugadores más jóvenes y todo el lío de seleccionar diferentes cartitas con habilidades especiales para cada vida me supera un poco. Total, que decidí probar suerte con otro juego de tiros y mechas: «Hawken». Y ahí todo iba muy bien, pero luego en un parche subieron la velocidad a todos los mechas, supongo que al resto de la comunidad le parecía que aquello iba muy lento. ¡Maldición! ¡¿Es que hoy en día ya no se puede jugar a un ritmo normal, todo tiene que ir acelerado?!





LAS MEJORES OFERTAS



NINTENDO 2DS Rosa + Nintendogs



PVP 164,90€

PS3 500 GB + FIFA WORLD CUP + tarjeta ESD "FIFA Ultimated Team WallTop Up SIX"



PVP 294,90€

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII PS3





PVP 49,90€

THIEF PS4



PVP 64,90€

XBOX ONE NAKED + Juego de Microsoft de Regalo*



PVP 499,90€

*Consulta títulos disponibles.



XBOX 360

20% Dto. en accesorios Xbox 360 comprando tu consola Xbox 360

*Consulta referencias disponibles.

LAS NUEVAS DESCARGAS EN DIGITAL LLEGAN A EL CORTE INGLÉS

RECARGA TU MONEDERO



10€ PVP

PLAYSTATION PLUS



49,90€ PVP

CONTENIDO ADICIONAL



19,90€ PVP

JUEGOS EXCLUSIVOS PLAYSTATION NETWORK



18,90€ PVP

CLUB MEGACONSOLAS

Visita Club Megaconsolas en nuestras redes sociales: YouTube facebook twitter tuenti



Javier diserta sobre Drácula y se pregunta sobre su fin antes de jugar al último Castlevania

Drácula o su fin en Castlevania

facebook por Javier Barceló

Sobre Drácula siempre tendré la vaga sensación de que fue el eterno forever alone que vivía en una eterna friendzone y por la cual, mediante la venta total de su alma y el alquiler del castillo en una multipropiedad para los meses de verano, terminó por firmar ese pacto con el Diablo, que siempre he tenido la sensación que es un híbrido entre político y banquero; pero esa es otra historia.

Él sólo quería poder seducir con una simple mirada o un susurro, claro que no leyó la letra pequeña. Konami, en su saga Castlevania, profundiza en lo que la gente pide, golpes, golpes, golpes y si sale alguna mujer que sea escasa de ropa. La mejor historia de amor de Konami siempre será su obra maestra «Maze Of Galious», para MSX. Todo decir sobre que el trabajo de Mercury es buenísimo, aunque se vea mucho la mano de Kojima en el primer «Lords of Shadow». A ver si el segundo termina contando la historia, o bien en disco o, más seguramente en DLC.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

Participa y gana



El Mundial está a la vuelta de la esquina y muchos acérrimos fans del deporte rey seguro que querrían echarse grandes partidos en su consola. Así que nada, a participar en el Concurso de Club Megaconsolas que regala dos juegos de «Copa Mundial de la FIFA: Brasil 2014» para PS3. Antes entérate de las bases en htpps://www.facebook.com/Club Megaconsolas



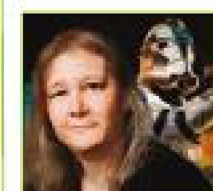
CONCURSO MEGACONSOLAS
Gana con Copa del Mundo de la FIFA

Participa en nuestro concurso y celebra la llegada del mejor fútbol del planeta con «Copa Mundial de la FIFA: Brasil 2014».

Visita https://www.facebook.com/ClubMegaconsolas para participar en el Concurso de 2 videojuegos (PS3) de «Copa Mundial de la FIFA: Brasil 2014». Del 5 al 25 de mayo.

Tus comentarios en la red

Maria Awater aplaude a Amy Hennig - Facebook



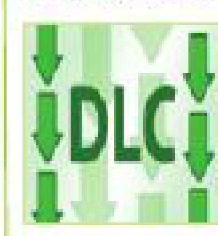
Recientemente Amy Hennig, directora creativa de «Uncharted», anunció que entrará a formar parte del equipo que trabaja en Star Wars, con Visceral Games. "Bieeeeen!! Seguro que hará un buen trabajo".

Jessi-k Zamora sobre los distintos idiomas en los juegos - Facebook



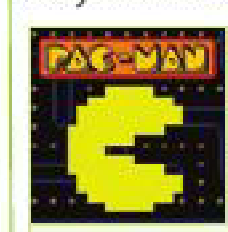
Nos lo hemos planteado más de una vez, ¿son los idiomas una barrera a la hora de promocionar títulos y jugarlos? Para algunos sí, como Jessi-k Zamora, "Para mi sí es una barrera, aunque es cierto que muchas veces al doblarlo pierde calidad. Si vienen

Carlos Gatete señala errores de la anterior generación de consolas - Facebook



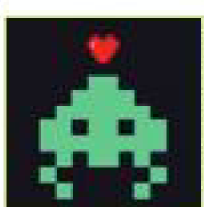
Hace poco repasamos los principales errores: algunos juegos de la Wii, las pilas de la Wii, la expansión de Street Fighter... Carlos encuentra otros: "Yo añadiría también el tema de los DLCs, esta generación los puso de moda así como los parches."

Alejandro Álvarez sobre las máquinas retro - Twitter



Arrasaron en los años 80 y de vez en cuando encontramos exposiciones y algún rincón escondido en locales nostálgicos donde se puede echar un Pac-Man... "Qué grandes eran, y aún encuentras algunas que siguen funcionando perfectamente".

Gonz Alo sobre los efectos más positivos de los videojuegos - Twitter



Está clarísimo! Los videojuegos nos hacen disfrutar, emocionarnos, soñar, y sobre todo reírnos. "Y nos ayudan a desconectar al final de un duro día". Estamos totalmente de acuerdo contigo Gonz Alo

Los gamers, los protagonistas

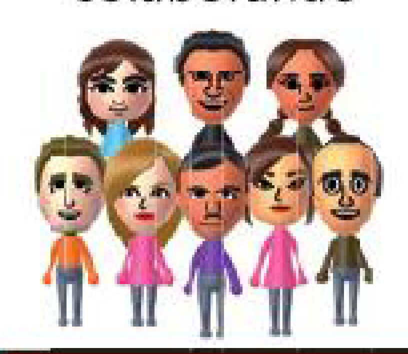
Tras el rotundo éxito de la primera edición de Madrid Games Week, ya se ha anunciado la segunda, que tendrá lugar entre el 16 y el 19 de octubre y cuyo cartel protagonizan los Gamers (le podéis echar un ojo en www.madridgamesweek.com). La gran feria española de la industria del videojuego repetirá en IFEMA y las entradas a 9,50€ se podrán adquirir a través de la web oficial de Madrid Games Week. Y ya que hablamos de ferias, apuntad la fecha de la más importante a nivel mundial, el E3 de Los Ángeles: del 10 al 12 de junio.



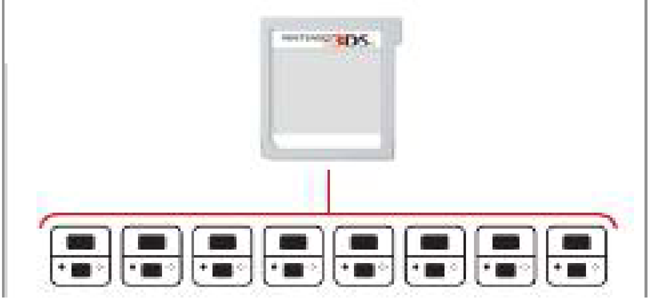
Nintendo 2DS,
para todos los bolsillos

A LA HORA DE RETAR A TUS AMIGOS, NINTENDO 2DS NO TIENE RIVAL

MULTIJUGADOR
Hasta ocho amigos compitiendo y colaborando



MODO DESCARGA
Hasta ocho consolas con un solo juego



CONEXIÓN
Intercambia personajes y objetos



STREETPASS
Al cruzarte con otra Nintendo 3DS... ¡sorpresa!



NINTENDO 2DS

Compatible con todo el catálogo exclusivo de Nintendo 3DS

- Incluye todas las funciones de Nintendo 3DS excepto la opción 3D.
- Nuevo diseño sin bisagra más ligero.
- 100% retrocompatible con todos los juegos de Nintendo DS.



Consola Nintendo 2DS
(Blanca y roja o negra y azul)



129,90 €*
* PVP en El Corte Inglés





Los tienes todos...







